junij 2016
275

JOKER

6,90 €
9 771318 461012

doom.exe

Zasloni qHD, 4K in ultrawide

Vedež: humanoidni roboti

HTC 10 in Intelov 10-jedrnik

Total War: Warhammer

Anali: serija Silent Hill

Raport: Google IO 2016

Nova Harry in Gran Turismo

SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO

PERNATA BANDA

OLMOS PRODUCTIONS IN PHIL ROMAN ENTERTAINMENT PREDSTAVLJATA ANIMEX PRODUKCIJO

PRODUCENTI GERRY CARDOSO ALEX FLORES MICHAEL D. OLMOS VERÓNICA ARCEO RICARDO ARNAIZ IZVRŠNI PRODUCENTI EDWARD JAMES OLMOS PHIL ROMAN ALEJANDRO BUSTAMANTE JORGE KURI POSEBNI EFEKTI ANDRÉS REYES BOTELLO

ZGODBA DULCE BELCHEZ FERNANDO LEWELS RICARDO ARNAIZ SCENARIJ RICHARD PURSEL PHIL ROMAN VODJA ANIMACIJE RAUL GARCÍA LIKI URIEL REYES BOTELLO MIKE KUNKEL FOTOGRAFIJA EDUARDO DE RÉGULES RICARDO DE LA ROSA

TEMATSKA SKLADBA ALEKS SYNTEK GLASBA LEONCIO LARA BON ZVOK MIGUEL HERNANDEZ MONTAŽA GABRIEL VILLAR FERNANDO LEWELS

REŽIJA RICARDO ARNAIZ IN MIKE KUNKEL

v kinu od 23. JUNIJA

OLMOS PRODUCTIONS  ANIMEX PUEBLA IDECINE EFI Coppel Cinépolis RYC EL MEXICANO FIVIA

www.fivia.si

PHILIPS
49PUS6501





androidtv







energijski razred B | poraba moči 77 W | letna poraba energije 112 kWH

123 CM (49")

-50€*

Razrezana cena 20 obrokov EOM 0 %

Stara cena 899[99]

849[99]

Izjemen televizor z vrhunsko sliko in 2-stransko osvetlitvijo Ambilight

Uživajte v čudoviti sliki 4K Ultra HD in se podajte v svet razvedrila z Android TV. Tanek okvir in edinstveno zaobljeno stojalo dopolnjujeta elegantni videz televizorja.

* Ponudba velja v trgovinah Big Bang po Sloveniji do 20. 7. 2016 oz. do prodaje zalog. Podrobne pogoje akcije poiščite na bigbang.si.

BIG BANG

PHILIPS

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 275
junij 2016
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Inženir in uporabnost ne gresta z roko v roki. Ljudje, ki snujejo naprave in programirajo vmesnike, več kot očitno niso uporabniki oziroma imajo zelo nizke kriterije ergonomije. Vsakdanjih primerov je nebroj, eden od njih pa je priključek, s katerih rokujemo vsakodnevno: USB. Obstaja pravilo, da ga uspešno vtakneš šele po tretjem poskusu. Razlog je v nesimetričnosti, zaradi katere vtik nikoli ne uspe v prvo. Naj gre za micro varianto v telefonu ali za A-vtikač na zadnji strani televizorja – vedno probavamo, obračamo in preklinjamo. Ker tako polnimo skorajda vse naprave, tja do igrač in zobnih ščetk, je negladkost res izrazna. Pred dvajsetimi leti, ko so vodilo uvedli, smo bili nad njegovo eleganco in univerzalnostjo tako navdušeni, da tega nismo opazili. Navsezadnje smo dotlej rokovali s surovimi konektorji za tipkovnice in periferijo, ki niso zahtevali le moči, marveč si lahko celo polomil kakšen zobec. Poleg tega v starih časih ni bilo neprestanega priklapljanja in iztikanja ter filigranskih mini in micro inačic. Skoraj dve desetletji kasneje je USB-Forum predstavil revolucijo. Izumili so simetrijo oziroma priključek USB-C, kar je bilo prej očividno nemogoče. Vtik iz prve. Hozana! Mar res?
Decembra sem med testiranjem prvih mobilnikov z novo vtičnico, lumie 950 in nexusa 6P, spoznal, da za crknjeno napravo na terenu ni pomoči. Prej bi lahko elektrificiral prazno mobireglјo. Spomladi sem s praznim telefonom iskal pomoč v največjem Telekomovem centru v Ljubljani, a sem odkorakal z dolgim nosom in še vedno prazno baterijo. Danes je takih mobilnikov nekaj več, recimo huawei P9, LG G5 in HTC 10, vendar je situacija komaj kaj boljša. Res bedno izkušnjo sem imel ondan v Londonu, kamor sem vzel HTCja in napačno žico, aparat pa se na potovanju zaradi fotografije in navigacije sprazni v pol dneva. Prehodil sem celoten Oxford Street, kjer se tre poslovalnic od operaterjev, toda ustreznega polnilnika nisem uspel kupiti. Kot v Afriki! Ne bi verjel, če tega ne bi izkusil sam. Omenjeni mobiteli so povsod naprodaj, ne pa tudi tovrstna dodatna oprema zanje. Prodajalci pretežno sploh niso poznali izraza USB-C. Spraševali so me, "za katero napravo", nekje pa so mi ob omenjanju simetričnosti prinesli star Nokijin okrogel priključek. Še bolj razočaran sem bil, da so mi na več mestih zavrnili prošnjo, da bi telefon napolnil s kablom s promocijskega displeja. "Da niso zavarovani za tak primer," sem slišal pri Vodafonu. Šele nek Indijec pri največjem britanskem operaterju EE mi je dovolil, da sem iztaknil razstavljenega huaweija in nato pol ure afne guncal v lokalu. Naposled sem napajalnik ipak dobil v neki elektronski štacuni – 15 funtov oziroma 20 evrov me je stal res neugleden kos kitajskega USB-drata. Da je trikrat dražji od navadnega, je kriva redkost, me je podučil prodajalec. Na srečo je imel na drugi strani navaden USB, ne še enega Cja, ki zahteva tudi nov polnilni priključek. Takega denimo slaboumno prilaga Microsoft. Skratka, ob teh neprilikah se upravičeno vprašaš, počemu toliko časa za simetrijo. Oziroma ali se je ob zori stičnega polnjenja sploh splačalo drobiti trg in povzročati neprilike uporabnikom. Vsekakor ti je kot lastniku takega naprednega fona najbolje, da polnilnika nikoli ne iztakneš, marveč ga kratkomalo nosiš ovitega okrog ploščice. **LordFebo**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Na ovitku je hudičevec iz vsemirskega pekla. Tisti, ki ga s Puško! Doom, pa to.

Geekovski krog

Fantazijske TV-nizike so geekasti komuni izredno ljube. Reference, popolni preobrati, ugibanja o razvoju, smrti likov – snovi za debato in spletne meme nikoli ne umanjka. Game of Thrones je najbolj očiten primer kultnega vsakotedenskega druženja pred televizorjem, posebej letos, ko je slikosučna inačica prehitela črkožersko in niti Stric Bedanc ne ve, kaj se bo primerilo. Ampak sezono bo, kot je v navadi, julija meistersko komentiral prej omenjeni ser, tole pisanje pa so spodbudili superjunaški onkraji. Ravnokar se je namreč s pretežno dobrimi nastavki zaključilo vseh pet DCjevih televizijskih niti in jesenske epizode so zajamčene. Mnogokdo sicer nad temi nadaljevankami viha nos in dejansko so predstave često butaste, leseno odigrane in v porog logiki. A tak je navsezadnje njihov temelj. Kakor stripov ne gre primerjati s klasično literaturo, tako sta tudi tu potrebna navdušenska prizma in obče zanimanje za dotično bajeslovje. Čudežne dežele imajo pač drugačne zakone. Smrtnemu sovražniku je vselej treba brati levite pred eksekucijo, do katere itak nikoli ne pride. Dobri fantje so namreč bolj papeški od papeža in za nameček izredno slabo ciljajo. Vendar imajo srečo, da nenavadno hitro okrevajo.

Druga seja Gothama, Batmanove predzgodbe, ni razočarala. Dogajanje so pestrili nagli vzponi in padci ter bili smo priče izvorom marsikaterega lika, na primer Riddlerja, Mr. Freeza in Azraela. Prizor sezone je bil vsekakor Butch z bazuko, kajti metek v čelo ni več končna postaja niti v starinskem Gothmestu, kjer ni Lazarjeve špilje. Dozdevni nastavek za Jokerja je sicer presenetljivo poginil, toda zato smo spoznali norega psihiatra Huga Stranga, ki je Netopirjeva najstarejša nemeza sploh. V nasprotju z uveljavljenim kanonom je scenarij začuda s prstom pokazal na vse sodelujoče pri umoru Waynov: strelca, naročnika in sovjo teto iz globokega ozadja. Njen krožek Court of Owls bo nedvomno v ospredju tretje sezone, ki so jo napovedale v Gotham izpuščene pošasti, neuničljiva Fish Mooney in prestrašeni Pingo. Pravičniški Gordon, ki je končno zbral jajca za likvidacijo, bo najbrž postal načelnik, medtem ko Temnega viteza ne bomo videli še vsaj deset let. Bo serija zdržala, da si Bruce nadane masko?

Lahkotnejšo Supergirl smo kljub nizkim pričakovanjem radi pogledali, zlasti ko se je prikazal J'onn J'onzz iliti Martian Manhunter. Marsovec na čelu oddelka za odkrivanje alienov je vsekakor posrečen element. Zgodba se nadaljuje, gledalci pa bomo čez poletje pametovali, kdo je na koncu strmoglavil na Zemljo. Pes Kripto? Superboy? Ker bodo scenaristi dali nekaj odrskega časa še Karinemu bratrancu Kal-Elu, bo gledanost nedvomno zrasla.

Manj navdušujoče oziroma brez visca se je sklenila četrta seja najbolj dolgožive superjunaške serije, Green Arrowa. Sodobnega Robina z oglavnico gledamo bolj zavoljo kontinuitete kot kakovosti, saj štorija z Darkhom ni prav nič izstopala. No, fant je naposled le postal župan Star Cityja, kakršna je njegova stripovska služba. Poleg bogatunskega playboystva, se ve. Viška njegove letošnje niti sta bila gostujoči Constantine in jedrsko zbombardiranje naše zelene prestolnice. Ja, tisti 'less populated town', ki se je žrtvoval za večje ameriško mesto, je bil prav Ljubljana. Mesto-heroj dobesedno! Če je Janković to nečednost videl, se bo lahko na kakšnem županskem druženju Oliverju osebno pritožil.

Drugi sveženj Flasha je bil pravi gordijski vozel prostora in časa. Če smo nekje sredi sezone ob vseh brzcih in vzporednih svetovih že izgubili rdečo nit, je bilo to namerno, kajti zadnje poglavje je izvrstno sestavilo mozaik in sklenilo Zoomova hudodelstva. Znalcem nam je najbolj dogajala predstavitev alternativnih Zemelj, ki jih je uvedel prav dotični rešimož leta '61 v zgodbi Flash of Two Worlds, s čimer je nastalo DCjevo mnogovesolje. Druga epizoda je celo pokazala prizor ikonske naslovnice z dvema junakoma, starim in novim. Še večji geekgazem pa smo doživeli v samem zaključku. Flash, ki je z brzoenergijo na ti, se je odločil ukriviti čas in rešiti svojo mater. Posvečeni vemo, kam to neodgovorno dejanje pripelje. Jeseni nas čaka narobe svet oziroma Flashpoint Paradox, iiii!

Za dober nastavek so poskrbele tudi Legends of Tomorrow. Časoplovni podvig herojčkov z vseh koncev Arrowversa je na prvi uč deloval kot otroška risanka, a ga zavoljo poznanih likov in referenc ni šlo zanemariti. Trud ob sledenju prepletenim časovnicam in temporalnim zankam je bil poplačan z epskim zaključkom. Vandal Savage je bil zaklan, zakurjen in zlomljen v kar treh obdobjih, ekipa pa za jesenski letnik napoveduje ustanovitev društva Justice Society of Amerika. Nadmočno!

Govori se, da je bil Batman v Superman polom. Če so producenti in delničarji pričakovali poldrugo milijardo v blagajni, potem ja. Toda film je vseeno pridelal petsto milijonov čistega dobička samo v kinoblagajnah in še mnogo več z licenčno robo. Še pred letom dni sta bila superjunaka izenačena z vsemi ostalimi možicljí v štacunah z igračami, medtem ko je letošnjik sceloma v njunih barvah. Ne le, da so plastične figure vseprisotne, kriptonski in netopirjev emblem sta na kosmičih, na oblačilih v Hoferju in celo na eni največjih letalskih družb. DC oziroma lastnik Warner Bros. točno ve, kaj dela: postopoma širi svoj univerzum iz domene piflarjev med splošno javnost. Ameriška mitologija resda izvira iz stripov, ampak denarja se ne kuje z zvežčiči sličic in oblačkov, marveč od otipljivosti. Najboljši primer je George Lucas, ki je do svojih milijard prišel prav z galaktičnimi gudiji. Vzameš Vaderjeve kacigo, vliješ vanjo svežo lijavico, potreseš z barvnimi mrvicami in že imaš kolektorski izdelek za trimestni znesek. Kickstarterjevska ideja!

Vse, kar se dogaja sedaj, je torej ogrevanje za filmske predstave Justične lige oziroma njenih posameznikov, iz česar bo izšla nova plejada igrač, pižam in futra. Kaj je nizika Flash drugega kot predjed za njegov filmski nastop? Zraven pa še kocke, videoigra in risanka. Košček za koščkom se gradi milijardni posel. Ko bo leta 2018 na sporedu prvi film Zveze pravičnikov, otroci ne bodo fehtali za eno figuro, marveč za šest njih! Za mnoge stripovske like in dogodke smo včeraj vedeli le poznavalci, toda do konca desetletja bo DC svoj panteon pripeljal v slehernо gospodinjstvo. Matere in stare tete bodo poznale vse šeme, dasi jih v akciji bržda ne bodo nikoli videle.



Tuno jim bo prodajal Aquaman, superge Flash in kondome Wonder Woman. Slednji bodo kakopak 'for her pleasure', kajti tisti, čigar oné bo vanj odet, bo zasužnjeno primoran govoriti resnico.

DC sem uporabil kot primer, ker je v danem trenutku dozdevno najbolj aktiven. A tak model poznajo številne druge podobe in marsikod je vse rumeno od Minionov ter zeleno od Nindža trdonj. Enako počne na drugem bregu Marvel, ki novce ta hip služi na rovaš Stotnika in Železnika. Njegov gospodar Disney je zagotovo najbolj izvežban v monetiziranju izmišljenih junakov. Manifestacija tega so konvencije ljubiteljev domišljije, ki jih je zaradi pojačanega multimedijskega toka snovi več kot kdajkoli. Pod pisano masko niso nič drugega kot veliki krošnjarski štanti precenjenega kiča, ki ga cerkve prodajajo vernikom. Toda s stripovskimi naočniki, ki jih nosimo vsi, so to seveda privlačni romarski kraji. Zvedavo potikanje med štanti, poznavalsko motrenje licenčnih dobrin in otroško divljenje nad preoblečenci v znamenite like je vedno zabavno. V prvi vrsti to niso dogodki za otroške maškare, marveč za odrasle znalce, ki jim ni težava odšteti stotaka za zbirateljski artefakt, star zvežčič ali oklep stormtrooperja. Taka je moja družba, v kateri imena petih Robinov, "who shot first", material Wolverinovih kremplјev in Aragornovo poreklo sodijo v splošno razgledanost.

Sodobne religije ne cikajo le na predanost odjemalcev, da bodo ob kinovstopnici kupili še akcijsko figurico, majico in obesek za ključe, marveč tudi na njihovo zvedavost. Zato so prigode vselej nekako povezane. Nadaljevanke križajo dogodke, filmi se sestavljajo v lasten univerzum, igre dodajajo interaktivnost, vse štorije pa koreninijo v stripovskih prilikah. Marsikdo, ki je te junake spoznal iz ostalih medijev, se zdaj radovedno ozira k novim in starim slikaničnim pustolovščinam. Oba založnika na rovaš pospešene filmske in televizijske produkcije višata naklade svoje tiskane periodike. Ni naključje, da sta hiši letos štartali velika stripovska zgodbena loka, ki sta na nek način povezana s filmoma. S kalifornijske strani prihaja Millerjevo tretje poglavje kultnega Dark Knighta, podnaslovljeno Master Race, iz New Yorka pa Civil War II, sveži spopad Avengerjev. Krog delanja denarja od stripov nazaj stripom je s tem sklenjen. Resda se ta krog včasih zdi bolj uroboros, saj je pojavnost nekaterih svetov pretirana in bo prenasičenost njihova pogibel. Ampak dokler je običajno, da možaki s štirimi križi na grbi buljimo v fantazijsko vsebino in razpravljamo o vesoljcih z laserji, demonih ter mavričnih samorogih, se ameriškim Olimpom ni treba bati.

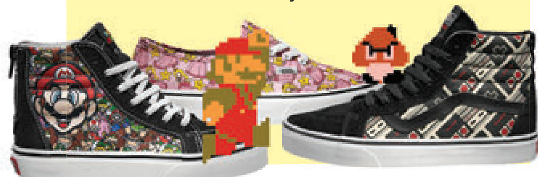
David Tomšič

Čudni filmi po igr(ic)ah
Logično in smiselno je, da dobijo filmske inačice videoigre z močno, poznano zgodbo in liki, naj bo to Assassin's Creed, Prince of Persia ali celo Doom. Ej, kdo si ne bi želel spremljati marinca, ki v obliki eksistencialne drame kolje peklenščke na Marsu?! Vendar odsotnost štorije ni ovira za prodajalce in kupovalce licenc, kakor smo videli recimo v Battleshipu, ki je za osnovo vzel potapljanje ladjic, v Pixels, ki je v en koš zmetal številne klasike, od Pac-Mana do Donkey Konga, in nenazadnje v Angry Birds. Mogoče je ravno Sandlerjev filmič navdihnil Atari, da je zdaj prodal celovečerske pravice za igri Missile Command in Centipede. Spomnimo: v prvi braniš mesto pred jedrskimi izstrelki, v drugi preprečuješ, da bi se na vrtu zaredile alienske stonoge. Obe sta izšli leta 1980, o filmih pa ni znanega še prav ničesar, le to, da bosta. Znabiti celo ne bo šlo za igrana celovečerca, temveč za risanki, morda celo za TV-seriji. Ej, pri tem novodobnem Atariju nikdar ne veš! Malce več podatkov je pricurljalo o tretjem igrofilmu, ki ga kličejo Tetris: The Movie. Šlo bo za ZF-triler ameriško-kitajske produkcije, za katerim stoji producent Mortal Kombata in ga bodo začeli snemati prihodnje leto na Kitajskem. Temu ustrezno bodo igralci poševnooki, izdelek pa bo stal okrog 70 milijonov evrov in bo prvi del načrtovane trilogije.



Do konca Pare!
Na internetu nisi nikdar norec, saj si v družbi sebi enakih. Trumpovim podpornikom in blogerskim nakladačem o Natovem rihtanju vremena se je tako nedavno pridružil tipček z nickom Multitasker, ki si je zadal nemogočo nalogo. Končati hoče vse igre na Steamu, kar je glede na njihovo število v višini kakih 3500 in rednem debeljenju vsak dan nedosegljiv cilj, četudi meri le na ogled zaključne špice in ne stoodstotno zbirko vseh dosežkov. In kako kani 'končati' večigralske naslove, kot je Dota 2? Toda Norvežan srednjih let realnosti navkljub pluži dalje in je zaenkrat pri cifri tristo. Nekateri ga redno spremljajo in spodbujajo, da na Redditu objavlja poročila o napredku. Verjetno že zdaj švica, ko razmišlja o No Man's Sky in Starlancerju …

Nintendovske 8-bitniške superge
Skejterska firma Vans se je za okraševanje obuval pogosto podala v sodelovanje z različnimi znamkami, kot so Disney, Star Wars, Snoopy in celo metalci Motörhead. Zdaj so sklenili pajdaštvo z Nintendom, ki očividno išče različne kanale za promocijo svojih vsebin. Najbolj priljubljene modele superg so ozaljšali z Mariom, Donkey Kongom, Zeldo, Duck Huntom in kompanijo ter NESovim joypadom. Obuvala s peščico dodatkov, kot so nahrbtniki, kape in nogavice, so na tujskih trgih že na razpolago za ceno od 65 evrov dalje. Da boš skakal visoko kot Luigi! A pohiti, kajti ponudba je omejena in po izteku bo moč tako porisano obutev dobiti le še na Ebayu za velik denar.





Bo WESA e-športna FIFA?

Že res, da se profesionalno igranje prebija v mainstream. A kar se tiče nadzora in regulacije, gre še vedno za divji zahod, kjer vsak po svoje določa pravila. Doping preverjajo malokod in igralci ne poznajo sindikatov, ki bi zastopali njihove želje. Vse to naj bi skušala rešiti ustanovitev združenja WESA ali World E-sports Association. Na uvodni tiskovki sredi maja smo lahko čuli lepe besede o tem, da bo ta mednarodna institucija s povezovanjem tekmovalcev, založnikov in organizatorjev prireditev skrbela za prepotrebni dialog med različnimi deli e-športne dejavnosti, ki ta hip med seboj v resnici komunicirajo premalo. Tako naj bi dosegli boljši razpored tekmovanj, ki danes nekaterim ekipam puščajo premalo časa za oddih. Prek organiziranega odbora igralcev naj bi tegobe tekmovalcev laže dosegle ušesa organizatorjev in tako naprej. Skratka, WESA hoče postati igričarska analogija fuzbalske Fife, le da z manj škandali.
A luknje v podobi se pokažejo že na površini. Prvič: Weso so ustanovili trenutno največja tekmovalna organizacija na svetu ESL in osem velikih moštev. Tako v upravi poleg začasnega, od zunaj sposojenega komisarja Pietra Fringuellija sedita dva ESL-človeka in še dva iz ekip, trenutno Fnatica ter Ninjas in Pyjamas. Vsi ti so založili denarce za ustanovitev, šušlja pa se celo, da je ESL ekipam za to mastno plačal. Organizacija je tako že na prvi pogled prepredena s težko rešljivimi konflikti interesov. Sčasoma kanijo denar sicer dobivati od lig in sponzorjev, pa vendarle. Drugič: našteti so trenutno edini vključeni v to združenje. Kljub 'svetovnosti' v nazivu člani prihajajo le iz Evrope in celo zgolj iz skupnosti za Counter-Strike. Ta hip ni ne duha ne sluha o založnikih, ki imajo v primeru Valva, Riota in Blizzarda ogromen vpliv ter moč. Konkurenčnih lig ustanovni, kot sta MLG in Gfinity, po poročanjih sploh še niso prosili za sodelovanje. Organizatorji mirijo, da je to šele začetek. Da je institucija odprta in da želijo v naslednji mesecih čimhitreje vključiti čimveč pomembnih imen. In ravno od tega je odvisno, ali bo z Weso dejansko kaj ali pa gre le za naivno brco v prazno.



Nemec Ralf Reichert je ESL pod imenom Deutsche Clanliga ustanovil že leta 1997, medtem ko je liga današnje ime dobila leta 2000. Danes je še vedno CEO in kot tak de facto vodja v upravi Wese.

Fifaste primere sicer prihajajo ravno v času zanimivega spogledovanja velikih nogometnih klubov z igrami. Januarja je svojega uradnega igralca Fife (neke nogometne igrice, menda je znana) izbral nemški Wolfsburg. Prejšnji mesec pa je za angleški West Ham podpisal Sean 'Dragonn' Allen, ki je na letošnjem finalu FIFA Interactive World Cupa, največjega uradnega tekmovanja v tem špilu, zasedel drugo mesto. No, vse je teden dni zatem posekal nemški velikan Schalke 04, ki je kupil kar League of Legends klan Elements. Kajpak so ga promptno preimenovali v Team Schalke 04 in odslej nosi njihovo značilno modro oznako. Ekipa Elements je imela sicer zadnjega pol leta težave, a ker ima mesto v Riotovi ligi LCS, je bila hvaležna tarča takšne sorte pomoči od zunaj. V ekipi je nov mid laner in vrnil se je nekdanji trener, kar naj bi skupaj z novci poskrbelo za večje uspehe. Zdaj mora samo FC Barcelona kupiti kak Dota 2 klan in bomo lahko na internetih imeli prave vojne. *(ag)*



Ne more veliko igralskih moštev reči, da jih sponzorirata Gazprom in Adidas! Bržda je Team Schalke 04 prvi sploh, ki majic nima polepljenih z imeni podjetij za računalništvo ali telekomunikacije.



Lani je švedsko medijsko podjetje Modern Times Group od Reichertovega Turtle Entertainmenta za 78 milijonov evrov kupilo tričetrtinski delež ESLa. Liga se tako usmerja v velike prireditve, kot je ESL One na sliki.

Disneyjeva Neskončnost na presenečenje končana

Infinity, Disneyjeva videoigrača s figuricami, ki oživijo na zaslonu, se je sicer prodajal sedemmestno, vendar ga je kazilo par cokel. Poleg nejasne razdrobljenosti na mnogo plastičnih dodatkov je bila glavna omejitev v pripetosti likov na njim pripadajoče svetove. Večina figuric, od Mikija Miške do Jelkota, ni imela lastne pustolovščine in jih je bilo moč uporabiti le v ministopnjah ter urejevalniku. To je mnogokoga razočaralo, kajti otroci se ne menijo za licenčne omejitve in bi radi imeli Zlatolasko na Tatooinu. Da je moč mešati različne svetove, je dokazal nezaplankani in privlačni Lego Dimensions, Skylanderji pa itak že spočetka omogočajo svobodno menjavanje bitjec. Razvijalci programa Infinity, utaški Avalanche, so se tega zavedli nekam pozno, saj so nameravali Jako Racmana postaviti ob bok Vaderju in Iron Mana ob perut Zvončici šele z naslednjo, četrto izdajo. Zanjo so že načrtovali scenarije iz Star Wars VIII, Thorovega Ragnaroka, Cars 3 in novih Piratov. Toda nič od tega se ne bo udejanjilo, kajti ukinjena sta tako linija izdelkov kot razvojni oddelek in tristo služb.



Figurice so luštne, toda v nobenem primeru niso igrače. Infinityju je zavdalo to, kar smo mu očitali že spočetka: povprečni nivoji in kompliciranje z dodatki, omejitvami ter (ne)združljivostjo.

Konkretnega razloga studio ni navedel, toda informacije kažejo na zmes različnih dejavnikov. Prvi je gotovo ta, da je celoten Disneyjev interaktivni oddelek v zadnjih letih pridelal konkretno izgubo. Menda se največja tovarna domišljije sploh ne bo več ubadala z igrami, marveč bo za svoje licence uporabljala le še zunanje ustvarjalce in založnike. Druga težava je bila relativno slaba prodaja samega Infinityja. Vsi trije deli so sicer pridelali mnogo zelencev, vendar so bili obeti višji. Zlasti izdaja 3.0 je klonila napram bolj prijazni oziroma sceloma boljši konkurenci. Na finančno sliko so vplivale tudi milijonske neprodane zaloge brezveznih power discov (nepotrebnih bonusnih ploščic za pod figuro) in nekaterih manj priljubljenih junakov, ki so jih bili primorani udejanjiti izključno zaradi zahtev oddelkov Marvel, Pixar in LucasFilm. In nenazadnje se je izkazalo, da desetletniki raje igrajo Battlefront od povprečnih risankastih vojnozvezdnih nivojev v Infinityju.

Odločitev je padla čez noč in hkrati odrezala kratkoročne projekte, ki so bili že na koledarju. Nikoli ne bo velikih 12-palčnih figuric Dartha, Elze, Jacka Skellingtona, Buzza in Hulkbusterja, ki so jih za sladokusce načrtovali za drugo polovico leta. Prav tako v deželi Nije ostajajo napovedani Peter Pan in scenarija Star Wars: Rogue One ter Moana, dočim sta playseta Alice Throught the Looking Glass in Finding Dori še v zraku. Številke in kravate pač nimajo posluha za romantično domišljijo. *(lf)*



Od Infinityja 3.0 so se daleč najbolje prodajali vojnozvezdni liki, medtem ko so ostali žalostno postavali na policah. Disney je zato projekt odžagal.

Uber z avtonomnim avtom v komercialni rabi

Delilna ekonomija pomeni, da vsakdo lahko ponudi svoje neizkoriščene kapacitete trgu in v prostem času služi. Eden najbolj znanih primerov je Uber, mreža 'navadnih' voznikov, ki s privatnimi avtomobili opravljajo službo takstista. Zaradi odlične programske podpore, ki prek aplikacije uredi čisto vse, od naročanja do plačevanja, je storitev postala milijardni posel. Kljub protestu uradnih taksistov se Uber nezadržno širi po svetu in menda so firmo ustanovili tudi v Sloveniji. Zadnja novica pa se tiče njihovih futurističnih načrtov, saj želijo še naprej orati ledino na področju digitalne mobilnosti. V ta namen so pred letom dni zaposlili večje število inženirjev in rezultat je na ulice Pittsburgha v Pennsylvaniji, kjer deluje Uber Advanced Technology Center, zapeljal ta mesec. To je avtonomni ford fusion, nov prevozni robot, ki že nabira izkušnje po javnih cestah.



Uberjev 'avtoavtomobil' se zgleduje po Googlovem, saj se zanaša na velik in drag lidar na strehi. Mercedes in ostali prisegajo na cenejše radarje.

Konceptno vozilo na hibridni pogon so razvili v sodelovanju z Goolom in Fordom. Opremljeno je z lidarjem (laserskim radarjem), klasičnim radarjem in visokorazločljivimi kamerami. Z navezo teh tipal pamet natančno kartira mesto in se zaveda ostalih udeležencev v prometu, celo psa, ki prečka cestišče. Seveda mora biti za volanom še vedno človek, toda avto v zabavo in začudenje potnikov načeloma vozi sam od sebe. Uber je torej prvi, ki z avtonomnim štirikolesnikom opravlja konkretno službo. V sporočilu za javnost so svoj projekt označili kot korak k izboljšanju varnosti na cesti, saj se "94 % od dobrega milijona cestnih smrtnih žrtev na leto primeri zaradi človeške napake." Seveda ni skrivnost, da se hoče podjetje, ki dejavnost širi na tovorni transport, čimprej znebiti nepotrebnega stroška v svojem sistemu, to je človeškega voznika. *(lf)*



Anteria nič več med Settlerji
Kingdoms of Anteria je imel biti naslednji izvod slovitega graditeljskega niza Settlers. Toda v testni fazi ni navdušil in pri Blue Bytu so se odločili bolne dele odrezati ter iz ostanka napraviti drugačen špil: Champions of Anteria. Šlo bo za manjšo akcijsko frpjko s pogledom od zgoraj – drugače rečeno, za diablovščino – in z druščino. Izmed petih junakov bomo na sekljaške kveste odpeljali po tri, med njimi soldata, lokostrelko, duhovnika ... Važno bo paziti na specifične ranljivosti beštij, na voljo bo tudi dejavni premor. V predahu med nalogami bomo na svojem gradu kovali sekirice in šampione urili v ciljanju jabolk na glavi z lokom ter žlampanju vina. Na PCju 30. avgusta.

Return to Arkham – dvoje Batmanov v enem
Rocksteadyjeva batmanska trilogija se je z Arkham Knightom za PS4 in XBO zaključila bombastično in kakovostno. Celo PC-inačico so vmes za silo pokrpali. Toda Šišmiševi skrbniki v nasprotju z njim ne marajo za mir in tišino, zato bodo koncem julija za ta močni novi konzoli izdali enotni paket Return to Arkham. V njem bosta olepšana predhodnika, Arkham Asylum in Arkham City. V prvem je Batman v razvpitem gothamskem zaporu obračunal z Jokerjem, toda blazni klovn se je vrnil v Cityju, ki se je preselil v odprt svet. Vsekakor gre za kakovostna naslova, ki bosta v inačicah za novi playstation in xbox deležna prehoda s starega pogona Unreal Engine 3 na štirico. S tem bo podoba opazno lepša, čeprav geometrijsko ne na ravni Knighta. Takisto bo vključen sleherni kos dolpotegljive vsebine. Bolje zanje, saj bo naveza koštala okrog 50 evrov in ne bo vsebovala v redu odvrtka Batman: Arkham Origins. O verziji za PC ni glasu, a ni vrag, da se ne bi slejkoprej pojavila.



Namizna igra Dark Souls bo
In še kako, kajti igralci so nori na vse, kar je povezano s Temnimi dušami. Ko so razvijalci Steamforged Games na Kickstarter postavili kampanjo za uradno DS-namiznico, so ciljali na 70.000 dolarjev v enem mesecu. Ta cilj so dosegli v TREH MINUTAH, skupna nabirka pa je na kraju znašala 5.342.789 $, kar je z žmohtno sposojenko iz južnih krajev *luda kuča.* Zadeva bo drugače zvesta videoigerni osnovi – eden do štirje sodelujoči si bodo izbrali enega od uveljavljenih poklicev, ki jih bodo predstavljale lične figurice, se taktično spopadali s pošastki in šefi v obliki kart, pazili na stamino ter žlampali estuse za povrnitev energije. Če bomo manj živčni kot na ekranu, bomo še videli.



Me2 - frišen mobilniški ponudnik na Slovenskem

Kljub združevanju in propadanju telekomunikacijskih ponudnikov je dolina Svetega Florjana očitno dovolj široka za svežega prodajalca mobilnega sporočanja. Novi igralec prihaja iz Velenja in se kliče Mega M, trži pa se pod blagovno znamko Me2. Pri tem seveda ne gre za operaterja z lastno infrastrukturo, marveč najemajo Telekomovo LTE-omrežje. Po njihovem mnenju obstajajo izzivi in rezerve v segmentu prenosa podatkov, saj se mladina ne poslužuje več klasičnega govornega kontaktiranja in ji več pomenijo Snapchat, Facebook, Instagram in YouTube. Zato so ponudbo oblikovali s potrebo po gigabajtih v mislih. A paketi navidez silne ugodnosti ne nosijo in v oko padejo omejene minutaže pogovorov. Osrednja naročnina za 15 evrov denimo vključuje 5 GB podatkov, 250 minut telefoniranja in 250 sporočil. Nečvekavca to resda pride manj od slične Telekomove naročnine. Toda Simobil mladim za tri evre več daje višje kvote, medtem ko Telemach ponuja enako podatkov in neomejene klice za manj denarja.

Tudi jaz
10 GB
KUL
14,99 € / MESEC
KULPLUS
19,99 € / MESEC

Neprivlačna stran količino podatkov ponazarja z urami brskanja, video posnetki v YouTubu in FB-objavami. 5 GB je 'več kot 300 video vsebin'. Res?

Me2 ima v programu tudi aparate na obročno odplačevanje, vendar ti niso subvencionirani. Nasprotno, zvečine jih naročnik preplača. Privlačnosti nadalje zavda odsotnost fizičnih poslovalnic in neposrečena spletna stran brez kontaktnih številk. Če k temu dodamo tradicionalno slovensko nezainteresiranost do menjave ustaljenega servisa, kot je operater in banka, se zdi projekt res vprašljiv. Vodilni pri Mega M kljub temu verjamejo v uspeh in se do kraja leta nadejajo deset tisoč naročnikov. Ni pa nobena skrivnost, da firma, katere znanje in vložek sta slovenska, stavi širše od Slovenije in cika na tuje, manj razvite trge: Balkan, Severno Afriko in celo Savdsko Arabijo. *(lf)*

Googlovi strojni možgani

Napredni algoritmi, ki nas skozi spletne iskalnike pripeljejo do zelenega hotela v Burkini Faso ali Siri pripravijo do hecnega odgovora, ne nastajajo po klasičnem programerskem receptu z ročnim vnašanjem vrstic kode. Zgradijo jih s strojnim učenjem, kjer se program sam izpopolnjuje z 'izkušnjami', pridobljenimi s treningom na praktičnih primerih. Tako na primer iskalnikom slik dajo v obdelavo milijone fotk, nakar se ti učijo prepoznavanja vzorcev in iz vse bolj zamotanih pack izluščijo pse, pingvine ter odčepnike. Ena bolj razširjenih oblik takšne silicijske pameti je oblikovana kot nevronska mreža, povzeta po delovanju človeškega živčevja. To pomeni množico vozlišč, ki se odpirajo ali zapirajo glede na vhodne podatke.



AlphaGojeve kamenčke je v dvoboju s prvakom seveda polagal človek. Tekma je bila v Seulu, vendar je računanje teklo na strežnikih v ZDA.

Tako deluje tudi Googlov algoritem AlphaGo, ki je marca v odmevnem dvoboju kot prvi računalnik v zgodovini uspel premagati aktualnega svetovnega prvaka v igri go, Južnokorejca Se-dola Leeja. In to precej suvereno, saj je končni rezultat znašal štiri proti ena v dobljenih igrah, pri čemer sta oba igralca prikazala vrsto izjemnih potez – nekaterih v tej igri dotlej sploh še niso videli. V primerjavi s šahom ima namreč starodavna kitajska igra postavljanja črnih in belih kamenčkov precej večje možno število položajev na plošči: tolikšno, da ga v bistvu sploh še ne znamo zapisati. Zato hitrostno preračunavanje vseh možnih kombinacij odpade in tako človek kot stroj se morata pri igri zanašati na instinkt oziroma izkušnje. Tudi zato je trajalo skoraj devetnajst let dlje kot pri šahu, da je umetna pamet naposled ugnala človeka.
Zdaj je Google razkril, da ni šlo zgolj za programsko, marveč hardversko specialiteto. AlphaGo so namreč poganjali na namenskem siliciju – množici procesorjev TPU (Tensor Processing Unit), izdelanih nalašč za strojno učenje. Ker so njihova pretikala razpostavljena za posnemanje nevronskih mrež, operacije strojne pameti na njih potekajo precej hitreje in ob manjši porabi elektrike kot pri klasičnih grafičnih procesorjih, ki jih podjetja sicer zvečine uporabljajo za ta namen. Menda za kar desetkrat! TPU je zasnovan za delo z odprtokotnim razvojnim okoljem TensorFlow in na njem poleg AlphaGoja poganjajo še druge Googlove pomembne programe, kot sta RankBrain za hitrejše iskanje in Street View. Razvoj tega silicija naj bi potekal zelo hitro in kmalu bo Google kapacitete ponudil zunanjim razvijalcem aplikacij. Nemara se Skynet sploh ne bo zbudil globoko v kakšni vojaški postojanki, marveč v spletnem iskalniku po blesavih fotkah z instagrama ... in nato ob uvidu v človeško internetno dejavnost promptno storil digitalni harakiri. *(ag)*



Čipi TPU so zasnovani za množično rabo v strežniških omarah in pašejo v standardne rezine. Na sliki hardver, ki je poganjal partije s Se-dolom.

Ruzaki za VR brez žic

Poleg vrtoglavice so ena resnejših nadlog pri rabi navidezne resničnosti žice, ki naočnike spajajo z računalnikom. Dokler igraš sede, še ni problem, toda za polno izrabo tehnologije vendarle kaže igrati naslove za HTC vive, ki zahtevajo gibanje po sobi in mahanje po navideznih predmetih. Pri takšni akrobatiki pa se rad zapleteš v njegov debeli kabel. Ker bomo na brezžične rešitve čakali vsaj do naslednje generacije izdelkov, so vskočili proizvajalci računal in na Computexu predstavili zasilno rešitev: PCje v obliki nahrbtnikov.



Če smo s čelado na glavi zaenkrat videti smešni, bomo s hardverskim ruzakom kot Robocop z zrahljanimi kabli. Tole je MSIjev backpack PC.

Naj gre za MSIjev backpack PC, HPjev omen X ali nahrbtniško inačico Zotacovega zboxa, vse te naprave tehtajo okrog pet kilogramov. Kot se zagre, so vanje vgradili najmočnejše strojne komponente, od zadnjih Intelovih procesorjev do namizniških grafičnih kartic geforce GTX 980, vkup z zmogljivimi hladilnimi sistemi. Nabrit hardver je glavni razlog, da v ta format niso spakirali prenosniških igričarskih PCjev, kar si lahko navsezadnje uredijo uporabniki sami. Hkrati pa je to poglavitna hiba teh sistemov – ker gre za desktope, trošijo veliko elektrike in baterije v nahrbtnikih jih zmorejo gnati največ poldrugo uro. Saj ne, da je v tem trenutku užitek toliko časa naenkrat nositi VR-očala, a vendarle. Tudi cene še niso znane, saj jih ni razkrila prav nobena od firm. Pet kilogramov na ramenih plus dobra kila na glavi sicer ne bo pojem udobja, a to bo edini način zoper spotikanje. Tosortnih rešitev so se navsezadnje že oklenili na konvencijah in zabaviščih. Bodo gamerji vsaj malo kvihtali. *(ag)*

Overwatch počne combote v štacunah

Čeprav je Overwatch prva nova Blizzardova franšiza po kar osemnajstih letih in predstavlja tveganje celo za tako proslavljen studio, je bilo že pred izidom čutiti, da opičjak Winston in čebljava junaška druščina ne bodo kmalu utihnili. Skozi začetek leta se je skupnost skokovito krepila z navdušenci, čeprav so Kalifornijci le počasi delili vabila za test. Kar 9,7 milijonov ljudi je preplavilo odprti preizkus v maju, kar je ena najvišjih številk v branži. Večina tistih, ki so herojsko streljanko pognali, vključno z nami, je v svet ponesla pohvalne besede. In ko so se 24. maja odprle duri končne inačice, so imeli celo Viharniki prve ure nekaj težav z zabasanostjo, ki pa so jih hitro rešili. Studio res ni prodajal trola v žaklju: končna izvedenka je enaka kot preizkusne, po katerih smo napravili opis v prejšnji številki, in prav tako huronsko zabavna.
Igralci so to nagradili, kajti v prvem tednu je število po uradnih podatkih znašalo nekaj čez sedem milijonov ljudi. To ni čisto enako prodanim izvodom, saj je moč z enim igrati na več uporabniških računih, zato je količina verjetno blizu 6,3 milijonom Diabla 3. Brez dvoma pa gre za doslej najuspešnejši Blizzardov konzolni naslov ob lansiranju, saj naj bi inačici za XBO in PS4 predstavljali večji delež kot tista za PC. Ob izidu so se razjasnile tudi neznanke okoli dodatnega plačevanja. Overwatch je namreč špil s fiksno ceno – 40 evrov v začetni verziji za PC in šestdeset v obogateni z digitalnimi priboljški, ki je hkrati vstopna za konzole. Tu si lahko oddahnemo, saj Blizzard v igrini trgovinici prodaja le kozmetiko. Za skrinjice, kjer naključno prejmeš kožice in vzklike junakov, lahko pljuneš slab evro po komadu, kar pa ni nuja, saj jih dobivaš samodejno skozi igro ob zbiranju izkušenjskih točk uporabniškega imena. Jeff Kaplan in kompanija trdijo, da prihodnjih herojev in kart ne bodo prodajali, ker nočejo drobiti skupnosti.



Za reklamo je Blizzard po svetu postavil velike figure junakov. V drobnem tisku na škatlah niso pozabili na nevarnost dušenja s koščki pri malčkih.

Če so v planu dodatni junaki in kateri, še ne vemo. Skrivnostna sporočilca dajejo slutiti šampionko po imenu Sombra, ki naj bi jo obelodanili kaj kmalu. Razen tega se v prvi posodobitvi konec junija vrne tekmovalni način igranja z lestvicami, ki zaradi piljenja do izida ni bil nared. Manj so zgovorni glede višanja nizke frekvence pogovarjanja igre s strežnikom (tick rate), kar je edina stvar, ki znalce moti ta hip, saj povzroča zamik. Nevihtna mašinerija hkrati pošteno deli obljubljane pripovedne bonbončke, v prvi vrsti navdušujoče zgodbovne videe, za katere ljubitelji že v en glas terjajo dolgometražni film.
Overwatch ima torej bučen in uspešen štart – tako uspešnega, da je brutalno povozil Battleborn, četudi špila nista povsem enaka. Gearboxov herojski šuter kljub solidnosti s polic ni hotel leteti, čeprav so mu ceno ob izidu konkurenta znižali na 40 evrov. (Očividci po nepotrjenih poročilih navajajo, da so uzrli Overwatch teabaggati Battlebornovo truplo PRESS.) *(ag)*



Največ prahu ta hip bržkone dviguje Bastion, ker je z njim enostavno pwnati noobe in ekipi ukrasti pozornost v pregledu Play of the Game po partiji.



Gorenjski Epicenter LAN 10 bo ogromen

Le nekaj mesecev po februarskem tekmovanju Epicenter LAN 9 se organizatorji lotevajo še bolj širokopoteznega, desetega med Epicentri. Če se odvije po načrtih, bo to najštevilčnejša LAN-prireditev v podalpski zgodovini! V športno dvorano Šenčur blizu Kranja naj bi sprejeli kar petsto igralcev, ki si bodo headshote in ostale izraze fantovske ljubezni delili od 22. do 24. julija. Posledično bo dolg tudi spisek turnirjev: Counter-Strike, League of Legends, Overwatch, Starcraft 2, Hearthstone, Pro Evo '16 in Street Fighter V. Za moštvene naslove in SC2 bo treba mašine prinesti s seboj, dočim bodo za ostale na voljo na prizorišču. Organizatorji skušajo zagotoviti čimvečji nagradni sklad in s tem privabiti tuje ekipe. Med sponzorji je že traktorska firma Fendt. Naslov za prijave je *Gaming.si/ec10/*; do konca meseca je cena še 17 evrov.

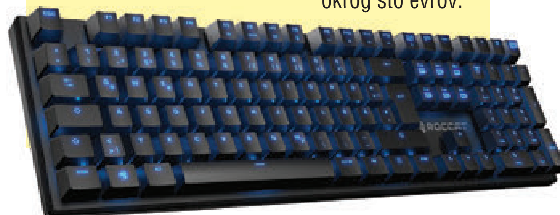
AMD zelenim odgovarja s polarisi

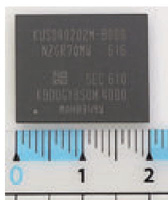


Nvidia je novo generacijo geforcev predstavila prejšnji mesec, to pot pa je na vrsti rdeči tabor, kajti na Computexu so pokazali prve radeone na frišni arhitekturi polaris. Najopaznejša lastnost je nov proizvodni proces, ki je še bolj ambiciozen od Nvidijine miniaturizacije, saj gre še dva nanometra niže in mu pravijo 14-nanometrski način FinFET. Zaradi tega in ostalih rešitev naj bi bili novinci precej varčnejši od predhodnikov. Toda prva kartica na tej osnovi, radeon RX 480, je obrvi privzdignila zaradi druge lastnosti: cene. Računsko naj bi zmogla pet teraflopov, kar jo čez palec postavi ob radeona R9 390. Ta košta pri nas čez 350 evrov, dočim bo RX 480 veljal le dobrih dvesto! To je srž AMDjeve strategije, saj kani polarise tržiti izjemno agresivno, v srednjem cenovnem razredu, dočim bo v dražjem pustil obstoječe furyje. Koliko trikotnikov res obdela RX 480, bomo videli že 29. junija.

Asketska Roccatova tipkulja suora

Roccatove tipkovnice poosebljajo baročni nasloni za dlani z vdelanimi podpalčnimi knofi. A trendi narekujejo minimalističen dizajn tastatur in Nemci na ta vlak skačejo z mehansko suoro, ki na police trgovin pride julija. Po številu tipk bo sicer polne velikosti in ne TKL, toda ohišje bo brezrobno in iz aluminija. Osvetlitev bo enobarvna modra, dočim bo šesterico makrov moč pospraviti v knofe nad smernimi. Pomenljivo je, da se tudi Roccat odreka Cherryju, saj bo suora nosila klone dotičnih mehanskih stikal iz tovarn kitajskega TTCja. Zato bo tudi malce cenejša kot ostale mačke – okrog sto evrov.





512 GB v gramu SSDja
Samsung je pričel proizvajalcem računalnikov dobavljati SSDje PM971. To bi bil vsakdanji podatek, če bi 512-gigabajtnež ne bil ploščica velikosti dva krat pol-drugi centimeter – manjši od kartice SD! Gre za pakiranje vrste BGA, kjer je čip fiksno pritrjen na matično ploščo, zato te shrambe ne bodo na voljo v prosti prodaji. Ni prva takšne sorte, je pa najbolj prostorna in s 1500 megabajtov na sekundo zaporednega branja najhitrejša. Takšno gostoto so dosegli z 48-slojnim čipom celic MLC V-NAND, ki ga sicer srečamo v njihovih najnovejših trdninarjih, kot je 850 EVO V2. PM971 je po dimenzijah občutno manjši od pakiranja M.2, v katerem so običajno SSDji za ultrabooke, zato bo namenjen shrambam v njih, hibridih in tablicah, dočim je za telefone prevroč. Dimenzije se res neutrudno krčijo.

Microsoft ven iz mobilnikov, Nokia nazaj vanje
Pretekli Microsoftov predsednik Steve Ballmer se je leta 2013 ob petmilijardnem nakupu Nokijinih mobilniških proizvodnih kapacitet pridušal, da gre za hraber korak v prihodnost. Manj kot tri leta kasneje je velikan svoj junaški telefonični izlet zaključil, saj mu je zavoljo lastne neumnosti uspelo sprva obetavni Windows Phone docela zagnojiti. Razlog je bil obupni sistem 10, ki naj bi po obljubah prinesel enovito in nadmočno platformo čez vse njihove naprave, v resnici pa je izkazal kot nezaslišano nedodelano in nepodprto okolje. Potencial je bil zapravljen, ekosistemu so hrbet obrnili celo največji zagovorniki in prodajni delež je padel na promile. Naš citat ob testu lumie 950XL, "Znabiti je tole celo pogreb winfona," se je izkazal za preroškega. Šef oddelka je sicer pred dvema mesecema poslal zaposlenim okrožnico, da je firma še vedno predana mobilništvu, nakar je čez noč padla odločitev za umik. Maja je Microsoft proizvodne kapacitete za manj kot 300 milijonov evrov odprodal kitajskemu Foxconnu, kar je že samo po sebi burleska. A še bolj smešno je, da so Kitajci skupaj z Nokio ustanovili finsko podjetje HMD Global, ki bo, glej no glej, izdelovalo telefone in tablice z Nokijinim emblemom. Nenavaden preobrat, prav zares. Konkretnih napovedi s Finske še ni, iz Redmonda pa so sporočili, da se bodo osredotočali na mobilniške tehnologije, s katerimi se lahko diferencirajo, torej na zaščito in poslovne rešitve. V splošnem je to škoda za trg, kajti resen konkurent Googlu in Applu je bil na mestu.

Minecraftov je prek sto milijonov
Če Minecraftu ne slediš, se morda zdi, da njegova kvadratasta zvezda ugaša, saj sproža vse manj omemb in so si posodobitve vse bolj narazen. A ni čisto tako. Microsoft je oznanil, da so v letošnjem letu še vedno prodali povprečno 53.000 izvodov igre *dnevno* in da je vseh prodanih kosov zdaj čez 107 milijonov ter jih bo kmalu več kot Japoncev. Še vedno naj bi šlo vsak mesec krampat kar štirideset milijonov ljudi, ki namečkoma kupijo veliko plišastih creeperjev in kartonskih krampov. Zato lahko posmeh v Microsoftovo smer zaradi dragega nakupa dokončno potihne. Od našega pregleda v januarski številki je igra konec februarja naposled dobila 'bojno' posodobitev 1.9. Za 1.10 pa so povedali, da bo dodala polarne medvede.



Sveži Harry Potter

Srednji svet, stripovski univerzumi in celo Galaksija daleč, daleč proč so že stara bajeslovja. Obstaja pa razdelana fantazija z globalnim popkulturnim odtisom iz tega tisočletja. To je seveda Harry Potter, iz katerega je Joanne Rowling, nekdanja ločenka na socialni podpori, naredila milijardno blagovno znamko. Ob taki vrednosti bi bilo čarovniške kronike nespametno zaključiti po sedmih knjigah oziroma osmih filmih. Kar se seveda ne bo zgodilo, le desetletni oddih za uspešno preizkušanje v drugih pisateljskih žanrih si je Ivanca vzela. Kot že vemo, pride novembra v kina nov film iz priljubljenega sveta, ki je naslov dobil po čarodejskem učbeniku 'Fantastične pošasti in kje jih najti'. Zgodba je postavljena v New York v začetku prejšnjega stoletja, pri čemer je v ospredju pobegli zverinjak onkraj bunkeljske domišljije. A to je le vrh problema, pod katerim že dlje časa tli nestrpnost med čarodeji in civili (mimogrede, čezlužni bunkelj se ne kliče muggle, marveč no-maj). Koliko bo nastavkov za Lončaričevo zgodbo, ni znano, vendar je studio Warnerjevih bratov že napovedal nadaljevanji za 2018 in 2020.



Harryjevska predzgodba o fantastičnem bestiariju pride v kina konec novembra, glavno vlogo pa bo imel Eddie Redmayne, 'Stephen Hawking'.

Še topla pa je vest o novi, uradno osmi Harryjevi knjigi, katere podnaslov bo The Cursed Child. Gre za knjižno obliko pričakovane istoimenske predstave, ki bo v londonskem West Endu v dveh delih štartala konec julija. Dogajala se bo dve dekadi po izničenju Sauronovega kolega, ki ga ne smemo imenovati, da ne dobimo Jedcev smrti na duri. Stari znanci so odrasli in povečini križem kražem poparjeni, kar je pokazal že iztek Svetinj smrti. Harry, ki službuje na Ministrstvu kot auror, je poročen z Ginny in Ron s Hermiono ter vsi imajo cel kup otrok. Razmnožil se je celo veletečni Dreco Malfoy in njegov sine Scorpio je najboljši kolega od srednjega Potterjevega mladiča Albusa Robausa.



Čarovniška predstava bo v Palace Theatru. Najbrž si je ne boš ogledal, vseeno pa se v Londonu spomni na Harryja in na postaji King's Cross obišči njegovo štacuno. Tam lahko kupiš Bertijeve bobke z okusom ušesnega masla in spolzgadovski šal ter se slikaš pred prehodom na peron 9 in tričetrt.

Dogajanje se bo vrtelo prav okoli njega, ki s fotrovo slavo na plečih obiskuje Bradavičarko. Dražilna izjava veli: "Oče in sin se bosta ob zloveščem zlivanju preteklosti in sedanjosti soočila z neprijetno resnico: včasih se tema razlije z nepričakovanih krajev." Fabula je seveda največja tajna, a gledalci generalke prvega akta so izdali, da pripoved temelji na časoplovstvu, da je Albus spolzgadovec in da se oglasi Mrlakenstein. Gruntanje, kdo je prekleti otrok, je menda intrigantno. To izda šele drugo, ločeno poglavje, ki igra na srečo sočasno, ne ob letu osorej. Velja pa vedeti, da je štorijo Joanne napisala z dvema soavtorjema.
Čeprav se bodo odrske deske pod težo visokoproračunskih kulis in učinkov šibile najmanj leto dni, je Prekleti otrok zvečine razprodan tja do januarja, medtem ko preprodajalci vstopnice tržijo za štirimestne zneske. Da fani po celem svetu ne bi ostali prikrajšani, se je Rowlingova, ki je sicer sprva zagovarjala gledališče kot najboljši medij za svojo novo zamisel, odločila še za knjižno izdajo. V angleščini bukva izide dan po premieri, na Harryjev rojstni dan 31. julija, v slovenščini v založbi Mladinske knjige pa nekaj mesecev kasneje. A ne pričakuj klasičnega romana, marveč dejanski scenarij predstave, torej dramsko besedilo, kar mnogim ne bo pogodu. Zanje bodo prej ko slej posneli film, nakar bomo dobili še igrico, kocke in možičke pri McDonaldu. Tako se delajo guldi in srpci. Mimogrede, Hermiona je v teatru črnka. Ker, tako pisateljica, *"nikjer ni nikoli pisalo, da je belka."* Še dobro, da Harry ni postal mali zavaljeni Kitajček.
Tik pred zaključkom redakcije je nov odlomek harrymanije napovedal WB Games. Jeseni v priljubljeno videoigračo Lego Dimensions prideta Harry in Volde-MrlakensteinMort v skupnem Team Packu. *(lf)*



Tole sta odrski familiji Potter in Weasley. Harry in Ron sta precej taka, kakršna bi pričakovali, Hermiona pa je očitno v mladosti dobro skrivala svoje zamorske gene. Ni več daleč dan, ko bodo v stremenju k politični korektnosti in dobrikanju širši publiki črni še James Bond, Sherlock Holmes in Tom Sawyer.





WATCH DOGS 2 Ker smo Ubisoftu rekli, da ne maramo temnih slik, se bo Watch Dogs 2 iz dostikrat temačnega Chicaga preselil v živopisani San Francisco z zalivsko okolico, kjer bo nemalo razpoznavnih znamenitosti, od mostu Golden Gate naprej. Prav tako bo nadaljevanje tretjeosebne hekerske akcijade po okvirnem zgledu Grand Theft Auta, ki so je prodali več kot deset milijonov kosov, dobila novega glavnega junaka. To bo temnopolti mladenič Marcus Holloway, ki ga naprednejša inačica nadzornega programja ctOS zaradi 'napačne' rase že zarana vzame na piko. Marcus se pridruži hekerski organizaciji DeadSec, izkazal pa naj bi se za bistveno bolj prešernega in družabnega od samotarskega protagonista enice, Aidena Pierca. Vsekakor bo gibčnejši, saj se bo čez objekte prebijal nadvse parkoursko, dočim bo nasprotnike mlatil s kroglo za biljard na špagi. Seagal živi! Kleč bo še zmerom v daljinskem krekanju vseh mogočih naprav, tokrat celo avtomobilov, kraji denarja in pridobivanju podatkov. Uporabljali bomo avtoček na daljinsko in trota, s katerim bo moč dvigati predmete in jih prenašati. Opravljanje nalog v odprtem svetu nam bo večalo število sledilcev (kako zelo facebookovsko!) in ko jih bomo imeli zadosti, bomo lahko šli naprej. Celotno igro bo moč opraviti brez nasilja in se udinjati v sodelovalnem večigralstvu z misijami ter neumnostmi kar tako. *(sn)* **Ubisoft za PC, PS4 in XBO, 15. novembra**







DAWN OF WAR 3 Kakor je večna vojna v svetu Warhammerja 40.000, tako bodo neprenehoma dodajali izvode nizu strategij Dawn of War. Tretji po vrsti bo pozornost vojščakov usmeril na planet Acheron, kjer iz peska pogleda pozabljeno superorožje. V lov za njim se podajo vesoljski marinci reda Blood Angelsov, pa vsemirski vilini Eldarji in zobata orkovska zalega. Igralno skušajo pri studiu Relic izbrati najboljše iz obeh predhodnikov. To pomeni vrnitev množičnejših vojska in gradnje baze. Iz dvojke bodo pobrali herojske reči, kajti v sleherno bitko bomo lahko ponesli tri elitne enote, ki bodo zbirale izkušnje in opremo. Med njimi bodo junaki in superorožja, kot so veliki hodci, imperialni vitezi. Podoba igre bo to pot manj zamazana in bližja pisanemu namiznemu špasu, saj bi radi avtorji dosegli večjo preglednost v gigantskih bitkah s točo laserskega ognja. *(ag)* **Sega za PC, 2017**





PRO EVOLUTION SOCCER 2017 Čeprav je Konami izdajanje iger praktično obesil na klin, je obdržal dvoje kronskih draguljev – Metal Gear Solid in Pro Evo Soccer. Slednji bo jeseni vnovič mešal štrene prevladujoči Fifi, pri čemer bodo ustvarjalci spet spremenili občutek. Hitrost odvijanja v inačici 2017 se bo nadalje znižala, s čimer skušajo ugajati tistim, ki imajo radi bolj premišljen, miseln nogomet. Ti že nekaj časa tvorijo jedro njihovih odjemalcev in prav je, da se jim bolj posvetijo. Veliko bo taktičnih nastavitev, tako v menijih kot na zelenici, in različni igralci naj bi z žogo ravnali po svoje. Poleg upočasnjenega tempa kanijo znižati lahkotnost doseganja zadetkov in se tako še bolj distancirati od spektakularne Fife. Tudi na rovaš poudarka na natančnem podajanju in agilnih vratarjev. Pri izvajanju kotov bo moč označiti igralce, h katerim naj bi žoga odpotovala, umetna pamet naj bi se sproti učila, podobnost pravim igralcem kani biti na nivoju in nekaj več bo uradne licenčnosti. No, še vedno bodo notri razni izmišljeni Merseysidi, ker Konami pač nima toliko cekinov kot EA. Takisto kanijo postave osveževati tedensko. *(sn)* **Konami za PC, PS4, XBO, PS3 in XB360, septembra**







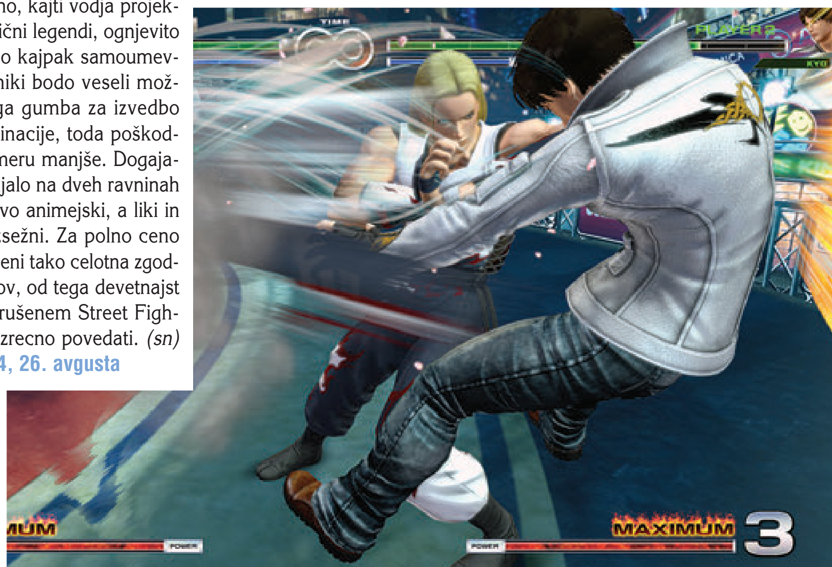
CROSSOUT Tankovščine že rojevajo potomce, kajti Crossout izvira iz War Thunderja. Kot slednji bo tole večigralski internetni špil, v katerem se bo spopadalo dvoje moštev. V vsakem bo ducat na hitro spojenih igralcev, ki se bodo morali iz tretjeosebnega pogleda postreliti in pozaleteti. Pod Gaijinovo taktirko ga sicer izdeluje manj znani ruski studio Targem Games. Na postapokaliptični Zemlji okrog leta 2040 se bodo širom ravnic podile gmote vkup zašvasanega železja z banditi za krmilom. Da, tole bo neke sorte večigralski Mad Max! Zelo važno je, da bomo vozilca sestavljali sami in recimo na terenca privijačili protioklepni top. Premeteno se bo treba odločati, kako razpostaviti komponente, saj bo napredni poškodbeni sistem omogočal njihovo uničenje. Ni pa videti, da bi lahko skočili na sovraga in zaklali šoferja. Ali rjoveli "PRIČAJTE!!!" *(ag)* **Gaijin za PC, jeseni**





THE KING OF FIGHTERS XIV
Bohotenje pretepaške scene spremljajo oživitve številnih žanrskih legend. In medtem ko nekateri željno pričakujemo Samurai Shodown in Clay Fighterja, bodo ljubitelji titul nekdaj uspešnega založnika SNK vzradoščeno sprejeli vest, da bo poleti izšel novi King of Fighters. Japonska borilščina pod znamko nemškega izdajatelja Deep Silver? Kako se časi spreminjajo. Šlo bo za od strani opazovano klasično garbanje do izteka nasprotnikove energije, ki bo vsebovalo tradicionalno posebnost – boje ekip treh proti trem z wrestlingaškim izmenjavanjem. Kakih blaznih inovacij ne bo, saj bo novi sistem 'max mode', v katerem bo moč nekaj časa neomejeno izvajati posebne udarce, povzet po predhodnicah. Enako bo napredno blokiranje vzeto iz Garou, kar je logično, kajti vodja projekta je isti kot pri dotični legendi, ognjevito frišne superce pa so kajpak samoumevne. A-saaa! Začetniki bodo veseli možnosti drkanja enega gumba za izvedbo avtomatične kombinacije, toda poškodbe bodo v tem primeru manjše. Dogajanje se bo sicer odvijalo na dveh ravninah in videz bo risankavo animejski, a liki in okolica bodo trirazsežni. Za polno ceno bodo v štartu vključeni tako celotna zgodba kot petdeset likov, od tega devetnajst svežih. Ja, po obkrušenem Street Fighterju V je treba to izrecno povedati. *(sn)*
Deep Silver za PS4, 26. avgusta







PYRE Pri hiši Supergiant so z Bastionom in Transistorjem dokazali, da znajo zanimive igralne prijeme združiti s prelestno risano podobo. Njihov tretji naslov, Pyre, bo našteto še potenciral – grmada bo namreč mešanica mistične košarke in branja. Res. Znašli se bomo v vlogi izobčenca, ki si bo moral s tremi sotrpini – babo, dedcem in psom – v seriji preizkusov priboriti nazaj izgubljeni status. Testi bodo imeli obliko arkadnega ritualnega žoganja z nasprotnim moštvom, kjer bo treba okroglino vreči v grmado. Liki bodo imeli tudi energetske ščite, ki jih bo moč lučati v sovrage in jih tako onesposabljati. Ne bomo pa umirali, kajti avtorji Pyre usmerjajo v bolj miroljubno smer. Med predahom se bomo denimo v vozu karavane učili iz duhovnih knjig in s pogovori bodrili zaveznike, kar bo imelo otipljiv učinek na njihov izkaz med tekmami. *(ag)* **Supergiant za PC in PS4, 2017**



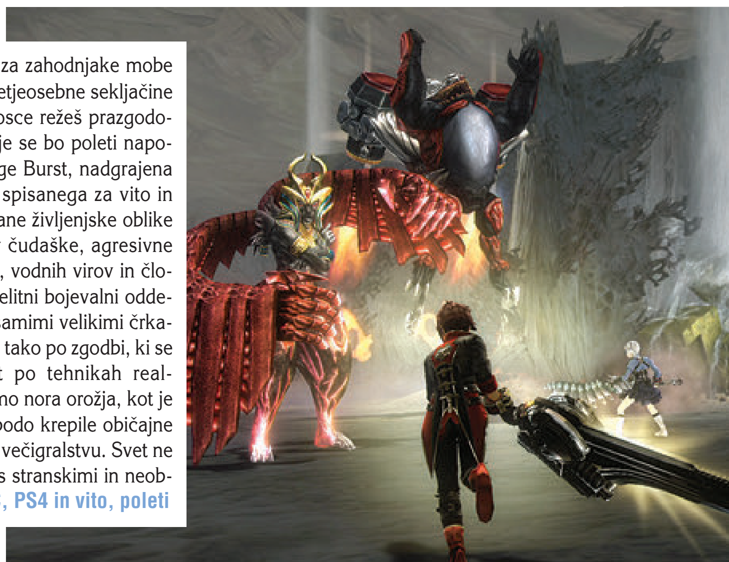




MOTORSPORT MANAGER Lepo je slišati, da ob vseh dirkačinah na jesen pride še poslovna simulacija, taka, v kateri bomo direktor moštva formule ena. Računalniški izdelek bo temeljil na uspešni mobilni igri, ki pa jo bodo dodobra spremenili in nadgradili; bojda do te mere, da bo skoraj čisto nova. Škoda, da uradne licence ne bo. Smisel je samoumeven: najemali bomo voznike, zaposlovali inženirje, vlagali v razvoj in se šli podrobno mehankarijo. Ko se bo dirka začela, bomo odrejali postanke v boksih, menjavo gum, količino in dotakanje goriva. Presenetilo nas bo tako vreme kot samosvoja igračkasta predstavitev. Posebnost Motorsport Managerja bo pak zakulisje, kjer bo moč vplivati na sestavo koledarja tekem in pravila ter s podpasnimi udarci tekmovati za najboljše šoferje. Kljub barviti in simpatični podobi naj bi šlo za hardcore direktorijado, kjer nas bodo ob neuspehih brž odpustili in visoki dolgovi ne bodo nikakršna posebnost. Realizem! *(sn)* **Sega za PC, septembra**



GOD EATER 2: RAGE BURST Kar so za zahodnjake mobe in prvoosebne streljanke, so za Japonce tretjeosebne sekljačine s frpjskim pridihom. Sploh če v njih na kosce režeš prazgodovinsko-mutantske monstrume. Med slednje se bo poleti naposled v naših logih vpisal God Eater 2: Rage Burst, nadgrajena inačica dve leti starega špila, v izvirniku spisanega za vito in prastari PSP. Okrog leta 2050 začno neznane življenjske oblike goltati zemeljska bitja in se spreminjati v čudaške, agresivne mutante. Ker to ni kul za blagostanje borz, vodnih virov in človeštva, je za njihovo odstranitev zadolžen elitni bojevalni oddelek, epsko zvan 'God Eater' (v izvirniku s samimi velikimi črkami!). Dvojka bo predvsem podaljšek enice, tako po zgodbi, ki se bo začela nekaj mesecev pozneje, kot po tehnikah realnočasovnih napadov na zalego. Vihteli bomo nora orožja, kot je raketna macola, uporabljali čarovnije, ki bodo krepile običajne napade, in se udejstvovali v sodelovalnem večigralstvu. Svet ne bo odprt, bo pa struktura bolj nelinearna, s stranskimi in neobveznimi kvesti. *(sn)* **Bandai Namco za PC, PS4 in vito, poleti**





GRAN TURISMO SPORT Osrednja playstationova dirkalna serija bo naslednje leto praznovala dvajsetletnico, novembra pa ne bomo deležni polnopravne sedmice, temveč vmesnega dela GT Sport. Tradicionalni japonski ustvarjalci Polyphony Digital z ekscentričnim vodjo Kazunorijem Yamauchijem na čelu obljubljajo strašanske inovacije in najboljšost vobče. V ospredje potiskajo zlasti e-športno udejstvovanje in dogovor s krovno dirkaško organizacijo FIA, po kateri bo moč po pridobitvi elitne vozniške licence v igri zaprositi za dodelitev prave. Ampak to je predvsem postavka za redke izbrance, namenjena odmevom v osrednjih medijih. Sama igra, ki so jo medijem predstavili pred 24-urno dirko na Nürburgringu, na kateri je vozil tudi Yamauchi, pa zazdaj ni udarna. Grafika je funkcionalna, a nič več kot to, saj je Sport videti kot izostrena šestica oziroma celo petica; tudi zaradi tega, ker nima in bojda ne bo imel ne dinamičnih vremenskih razmer ne sprotnega menjavanja dneva ter noči. Pravijo, da zaradi gladkosti, ki bo morala biti zaradi podpore playstationu VRu brezhibna, a grenak priokus ostaja. Tudi vozni model ni bil prav realističen. Namesto tega so poudarjali možnost lastnoročnega krašenja karoserije po Forzinem zgledu, predstavitve prog in okoliša, vsaj 19 lokacij s 27 variantami, najmanj dve čisto novi progi (oval Northern Isle in tokijske ulice) ter vsaj 140 avtov, med njimi ferrarije (458, laferrari) in eksperimentalne bolide vision GT. Bo to dovolj? *(sn)* **Sony za PS4, 18. novembra**









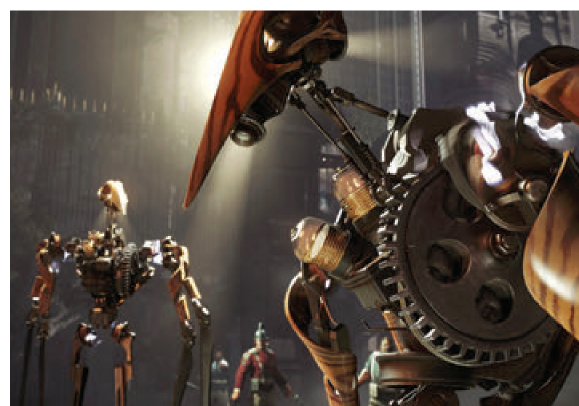
Dishonored 2

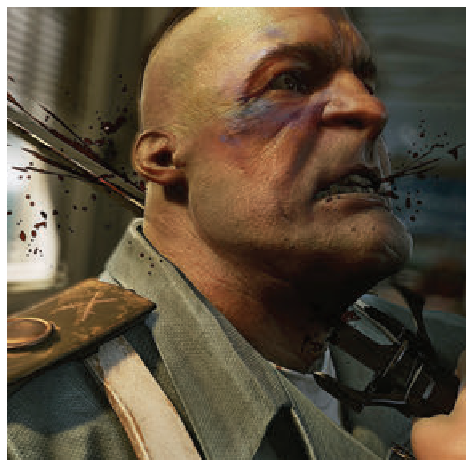
Ko navdušenci nad skrivalnimi igrami govorijo o svojem omiljenem žanru, beseda hitro nanese na nepričakovani hit, kultni Dishonored. Izšel je pred štirimi leti in predstavil edinstveno, zapeljivo vizijo steampunkovskega mesta, po katerem smo vodili ašašašina Corva Attana. Ta je bil sicer lahko neposreden morilec, a še bolj zadovoljujoče se je bilo skrivati po sencah in uporabljati magične sposobnosti, na primer rentgenski pogled skozi stene, sunek vetra, s katerim smo nekoliko predvidljive stražarje pehali v globočine, ter prevzem nadzora nad ljudmi in živalmi. Špil je bil neprelomen, a zanimiv ter krvav in se je zlasti pri predanih igralcih dobro zapisal. Nadaljevanje torej ni presenečenje in vnovič so za krmilom francoski Arkane Studios.

Dvojka bo petnajst let po dogodkih iz enice nadaljevala zgodbo Corva, ki so ga po krivem obdolžili, da je fental cesarico Jessamine Kaldwin. Vendar tokrat ne bomo obsojeni le na njegovo kožo, temveč bomo lahko skočili v zagmašne cote nekdanje princese Emily, tiste, ki smo jo nekoč rešili in je medtem sama postala vladarica. Ustvarjalci pravijo, da je bil to vseskozi njihov namen, saj da je Emily nadvse pomembna za krovno zgodbo in splošno dogajanje v angleškoidni metropoli Dunwall – ter zunaj njega. Dishonored 2 se bo namreč preselil v sončno mesto Karnaca na jugu cesarstva. V njegovih neizmernih podrobnostih bomo najlepše videli vpliv novega pogona Void, na katerega so Francozi prešli z Unreala 3.

V Karnaco bosta Corvo in Emilija družno ubežala po državnem udaru, ki ga dečva ni toplo sprejela in kani zdaj še sama postati morilka. Kraj ni izbran naključno, saj je iz te vroče province, Serkonosa, doma Corvo, ki bo srečal svetle in senčne znance iz preteklosti. Like bodo na eni strani oglasničili platenski profiji, kot sta Vincent D'Onofrio in Rosario Dawson (vseeno bodo tokrat umanjkali bolj znani Michael Madsen, Susan Sarandon in Carrie Fisher), na drugi pa bodo čvekali geekovski akterji iz Gothama, Igre prestolov in Daredevila. Corvo bo pak pridobil glas tipa, ki je na ta način oživil zmikavta v Thiefih. Lepa poteza.

Ašašinka in ašašin se bosta utaborila na ladji v zalivu, od koder bosta odhajala na misije. V njih bo znova moč prosto ubrati direktno ubijalski ali skrito nindžarski pristop oziroma mešanico obojega. Tako ali drugače bomo deležni izdatne merice nazorno prerezanih vratov, puščic v trebuhih in pršeče krvi. Odprave bodo za oba zakoličene enako, vendar se bosta skoznje prebijala vsak na svoj način in z lastnimi odločitvami. Zaenkrat žal pravijo, da ne bo moč prosto menjavali med likoma, temveč se bo treba za enega odločiti po uvodu. Bomo pa tako dobili priložnost za bojda razumno drugačno naknadno preigravanje, saj naj bi se Corvo in Emily precej razlikovala po veščinah. Morilec bo obdržal lep delež sposobnosti od prej, na primer teleportiranje na krajše razdalje, le da bodo nadgrajene. Emily pa bo deležna izvedenk njegovih (varianta omenjenega hitrega prečkanja razdalj) in sebi lastnih. Na primer pretvorbe v neotipljivo žival iz dima, ki se bo zmožna odkrasti skozi vrzeli v stenah in grozljivo mesariti sovražnike. Nasploh bo Emilija zajebana in strašljiva dama, ki bo barabe uničevala kot domine, jih v strahu prikovala na mesto in nadnje poslala svoj klon. Vendar pa ne njemu ne njej ne bo treba nujno biti zločinski, kajti capine bo mogoče to pot onesveščati in skrivati po sencah. To bo dobrodošlo, saj nas bodo vztrajneje lovili, tudi po strehah in kanalizaciji. Težavnost bo sicer močno prilagodljiva, ampak privzeta naj bi bila dokaj visoka, z manj odpustki kot v enici.





S tem se seznam novosti v Dishonoredu 2 ne konča. Temačnost, ki je v prvencu naraščala skladno s številom umorjenih nasprotnikov, bo zdaj še bolj izražena. Tako z odnosom računalniških likov do obeh protagonistov kot z nepredvidljivimi dogodki. Po mestu naj bi se vojskovalo več frakcij, med katerimi bo treba spretno manevrirati oziroma jih izkoristiti. Cilje pa bo moč kljub odsotnosti pravega odprtega sveta redno dosegati po več smereh in na načinov. Če bo večina obljubljenega držala, bomo moštnika deležni odlične akcijske tiholaznice. (sn)

Bethesda za PC, PS4 in XBO, 11. novembra







ZVEZDE V NASTAJANJU

Razvpito vesoljsko simulacijo Star Citizen na eni strani opevajo kot najambicioznejši gamerski projekt vseh časov – na drugi pa jo označujejo kot največjo izparino po Duke Nukemu Forever. Aggressor razčisti, kam komet rep moli.

Oče Wing Commanderja Chris Roberts v zadnjih treh letih ni dovolj spal. Odkar je njegov vesoljski špil Star Citizen novembra 2012 na Kickstarterju zbral več kot dva milijona dolarjev, delo ni šlo po načrtih. Roberts in sodelavci v firmi Cloud Imperium Games so grajenje igre odprli za javnost ter podpornikom po kosih, tako imenovanih modulih, dostavljajo še nedokončano vsebino v preizkus. Avgusta 2013 smo prvič pokukali v svoj hangar z vsemirskimi plovili, a od tedaj je ekipa zgrešila vse zastavljene roke dobave nadaljnje vsebine: vesoljske in pehotne boje, pijančevanje po kantinah in drugo. Posebno težko je bilo lansko leto, ko bi moral že spomladi dospeti prvoosebnostrelski modul Star Marine, a smo ga dobili šele decembra.


Korpulentni Chris ni zgolj geekovski dizajner, marveč je kot producent med drugim podpisan pod filma Lord of War in The Punisher.

Je že res, da so roki, ki so si jih za izdajo vsebine zadali avtorji, neformalni. Takisto drži, da Zvezdni državljan nastaja šele dobra tri leta, kar za projekt take gromozanske velikosti ni dolga doba. Toda opazovalce žuli predvsem dejstvo, da Cloud Imperium zamujajo, čeprav so iz skupnosti privržencev do danes izsesali že prek sto milijonov dolarjev! Zbiranje novcev se je z zaključkom na KS namreč šele zares začelo in še vedno poteka na spletni strani Roberts Space Industries, koder je moč za bajne vsote kupovati digitalno imovino. Težko dojemljiva količina nažicanega denarja mirno pusti za seboj vse ostale podvige in dosega zneske za razvoj najdražjih špilov velikih založnikov. Ker se stanje navidez ne premika dovolj hitro, brž slišiš opazke, da bo Star Citizen največji flop v špilavni zgodovini. A internet ima pač karakter neučakanega mulca.

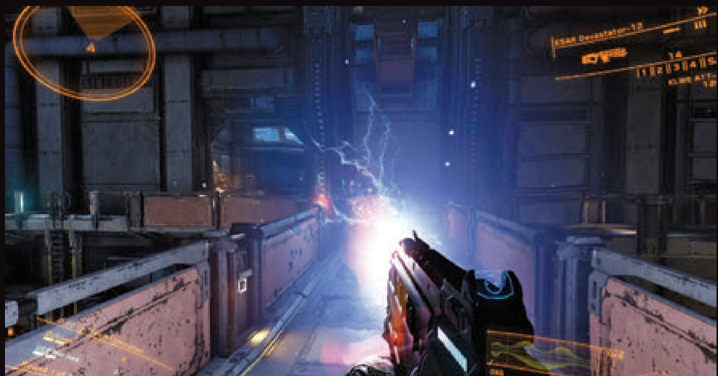
VIZIJA MED ZVEZDAMI

Star Citizen je na površju dušni naslednik Vinko Manderjev in njegovih svobodnjaških odvrtkov Privateer ter Freelancer, ki sta se navdihovala pri Elite. Vendar je mnogo več kot to. Temelj ostaja prvoosebno frčanje po galaksiji in preživljanje z vsakovrstnimi dejavnostmi, od udinjanja frakcijam za boj do trgovanja, raziskovanja ter pilotiranja razkošnih medzvezdnih potniških ladij. In opernega petja na njih kot v Petem elementu. Privržencem štorijalno gnanega igranja bo namenjen samotarski del Citizena z naslovom Squadron 42, ki ga bo moč uporabljati brez spleta in kupiti ločeno za petdeset evrov. Toda glavnina bo odprt vsemrežni svet s predvidoma več kot štiristotimi sončnimi sistemi Rimske ceste, v katerih se bodo silne armade mikastile kot v Galactici človeštvo s Cyloni.
Res je, da ima Elite: Dangerous ogromno igralno območje in da bo še neprimerno večjega premogel No Man's Sky. Toda omenjeni igri uporabljata samodejno generiranje okolice, medtem ko bo sleherni prezračevalni jašek v Citizenu napravljen ročno. Avtorji želijo futuristični univerzum v 30. stoletju na gosto posejati s pirati, skritimi artefakti in drugimi nevarnostmi, ups, priložnostmi. V zakotni ulici bo denimo lahko čakal morilec ali možakar z informacijo o tihotapski poti. Igralec bo torej zakoračil v čistokrvni vesoljski mmorpg, pri čemer pa ne bo vpet kot v World of Warcraftu. Združbe bodo mogle osnovati korporacije in se spuščati v politične igrice. Oziroma bomo v špilanje pregovorili soseda ter se podili naokrog kot Han in Chewbacca.
Tako je še najboljša primerjava tista z EVE Online in njeno dinamično ekonomijo. Ampak takšno, kjer bo moč bojna plovila pilotirati iz kabine. Kjer bomo posadko iz prve osebe naganjali, naj teče v inženirski oddelek po opremo za mašenje lukenj v trupu. Kjer bomo zapustili plovilo in se kot Kirk iz Star Treka v kombinezonu pognali skozi praznino v vesoljsko postajo in tam vse postrelili. Nakar bomo s kvantnim pogonom (Citizenov izraz za pospešeno hitrost) odfrčali nazaj v domače mesto in se ga nažgali s prešvercanim šnopsom. Nemara si bomo s podvigi priborili tako čislano državljanstvo, 'citizenship', ki v tem svetu odpira mnoga vrata. Prav zamisel simuliranja življenja v svetu, ki spomni na Star Wars in slične futuristične pravljice, je k metanju bankovcev v zaslon pripravila že nič manj kot milijon in četrt navdušencev. Koliko jih še bo!

MODUL NA MODUL

Udejanjenju te ideje ta hip streže dobrih dvesto petdeset zaposlenih v štirih CIGjevih studijih po svetu. Tudi blizu Robertsovega rodnega Manchestra, kjer hiša Foundry 42 pod vodstvom Chrisovega brata Erina izdeluje Squadron 42. Vsakdo, ki kupi vstopno inačico SC za 50 evrov ali skupek s Squadronom za 67, lahko sam preizkusi, kaj počno. Prvi kos igre je bil hangarski modul, kjer si je moč od blizu ogledati svoje ladje. Hangar je osnova financiranja, saj barkače predstavljajo pretežni delež digitalne vsebine, ki jo lahko kupiš za prave denarce. V začasnih ponudbah se je bilo moč polastiti več ducatov različnih plovil, od hitrih lovcev do tovornjač in ladij za naseljevanje planetov. Ob cenah, ki sežejo do 550 dolarjev, opazovalci zgolj buljijo. Sploh, ker bo vsa ta roba po izidu vsakomur na voljo za interno valuto. Kupci torej zavestno podpirajo razvoj igre in razen začetnega zneska nikomur ne bo treba plačevati nič več, saj mu bo na dosegu vsa vsebina. Star Citizen ne bo 'pay to win', trdijo avtorji, in predvidoma ne bo terjal naročnine.
Od predlani je moč frčala zapeljati iz hangarja in se streljati z laserji v modulu arena commander. Ker Roberts gradi na simulacijskem pristopu iz Wing Commanderjev, je letalni mo-


Kljub letalski simulacijski zvrsti bo gledanje kabine zgolj del SCjeve igre ...


... kajti težnja je, da bi bilo moč sleherni kotiček sveta preiskati in postreliti peš.


Igra ne bo do pičice sledila fiziki, saj boš iz kabine kljub brezzračnosti še vedno slišal sikanje laserjev.

del precej zafrknjen. Imetniki joystickov ali dvodelnih sistemov HOTAS ('hands on throttle and stick' – palica in ročica za potisk) so v prednosti, saj špil nagrajuje natančen nadzor. Predvsem pa ponazarja gibanje v praznem prostoru brez gravitacije, ki ni takšno kot v atmosferi planetov. Zato gre manj za arkadni pinjau in bolj za premeteno, taktično odločanje, kam in kako obrneš plovilo. Kajpak letalni sistem še vedno spreminjajo, tako da ne vemo, kaj se bo na kraju izcimilo.

Koncem lanskega avgusta smo dočakali še prvi koščék družabnega modula s prvo postojanko, kjer se socializiramo in bomo v prihodnje prejemali kveste. Sredi decembra pa naposled 'Alpho 2.0', največjo posodobitev doslej, ki je s prvim planetom prinesla pokuk v krovni svet, tako imenovani 'persistent module', in streljanje na lastnih nogah. Stvari se torej vztrajno in redno premikajo, čeravno počasi in mestoma kilavo. Omrežna hrbtenica se rada vdaja pritisku in srečo ima vsak, ki mu uspe tole 'early access' inačico stabilno igrati več kot uro. Pogon CryEngine riše fajn okolico, a je še grozljivo neoptimiziran. Resnično ne gre za nič naprednejšega kot za alfa verzijo in le majhen kos končne vsebine.

"MODNO NAS JE HEJTAT"

Kdaj bo igra izšla, Roberts noče več natančneje opredeljevati, saj je pretekla leta snedel dovolj zarečenega kruha. Predvidoma 'enkrat letos'. Delo lahko spremljamo skozi en video in ducat pisanih strani poročil tedensko, enkrat letno pa v Manchestru priredijo konvencijo Citizencon. *"Takole odpreti projekt javnosti je dvorezen meč,"* pravi Roberts. *"Po eni plati se na neprecenljiv način povežeš s skupnostjo. Po drugi pa strokovno delo izpostaviš kopici ljudi, ki modrujejo o rečeh, o katerih nimajo pojma. Zato menijo, da bi morala igra že iziti, čeprav so druge, neprimerno manjše AAA-naslove delali dlje. Naša vizija enostavno zahteva ogromno dela."* Zlasti glasen je bil razvpiti dizajner konkurenčnih špilov Derek Smart, ki se je z Robertsom zapletel v tako besedno vojno, da so mu vrnili denar in mu rekli, da ga nočejo več videti. Ob tem se niso izognili pozivom, da bi morali vračanje novcev pritožnikom urediti na splošno, četudi jih pogoji k temu ne zavezujejo. *"Takšne želje upoštevamo in jim ugodimo, ker nima smisla siliti nezadovoljnih ljudi, naj bodo del projekta. Takih je bilo doslej okoli tisoč."*

Kam so milijoni naloženi, je bilo moč videti jeseni, ko so obelodanili zvezdniško igralsko zasedbo Squadrona 42. Veteranom je srce zaigralo, ko so uzrli Marka 'Skywalkerja' Hamilla in Johna 'Gimlija' Rhysa-Daviesa, ki sta nastopala že v Wing Commanderjih. Pa poleg njiju Garyja Oldmana, Gillian Anderson in Andyja Serkisa, prstanovega Goluma. Prav Serkisov londonski studio nastopajočim zajame gibanje in jih prenese v igro, kajti posnet video iz Wing Commanderjev je passé. Hamill igra veteranskega pilota Steva Coltona, mentorja igralčevega lika. Oba sta člana elitnega Oddelka 42, letalske enote Združenega zemeljskega imperija, ki bo človeška sila v igri. Koga bomo tepli z njimi, izvemo 'letos', ko dospe prva tretjina Squadrona.

Hollywoodske zvezde so le eden od pokazateljev, kako visoko ciljajo s Star Citizenom. *"To je največji igralski projekt vseh časov in najboljša simulacija življenja v prihodnosti,"* vihravo trdi Roberts. Svoje bo nedvomno doprinesla tudi nativna podpora Oculusovemu VR-sistemu rift. Chris se zaveda, da so mnogi prepričani, da bo vse skupaj propadlo. Vendar se tolaži, da je pač popularno vihati nos zaradi golide novcev, ki so jo nabrali. Bo pa moral biti pazljivejši pri prezentaciji. Streamerski dogodek ob splovitvi Alphe 2.0 se jim je denimo spektakularno ponesrečil, ko je igra padala z linije in je bilo videti, da Roberts prvič vidi nekatere dele vsebine. Smeh. Mogoče se mora pa samo naspati.


Oldman igra Admirala Bishopa, energičnega vodjo ladij zemeljskega imperija. Podobno Tolwynu iz Wingov.

LEGENDARNI PREDHODNIKI

Poglavitni razlog, da ljudje zaupajo Chrisu Robertsu, je dejstvo, da je s serijo Wing Commander že pisal zgodovino, tako v tehnološkem kot igralnem smislu. 'Poveljniki' niso bili le imenitne letalske simulacije, marveč so z živim okolišem, podanem skozi odlične animacije, dale smisel streljanju mačkonarskih Kilrathijev, s katerimi se je v 27. stoletju teplo človeštvo. Med misijami si se menil s sopiloti in drugimi osebami, kar je botrovalo izvrstnemu vzdušju. Posebno ker je Roberts kot eden prvih zapregel moč zvočne kartice sound blaster in prispeval čarobni govor, kot lahko prebereš v analih v številki 156. Namečkoma si pripoved mogel vejiti in skozi različne odločitve priti do različnih koncev.



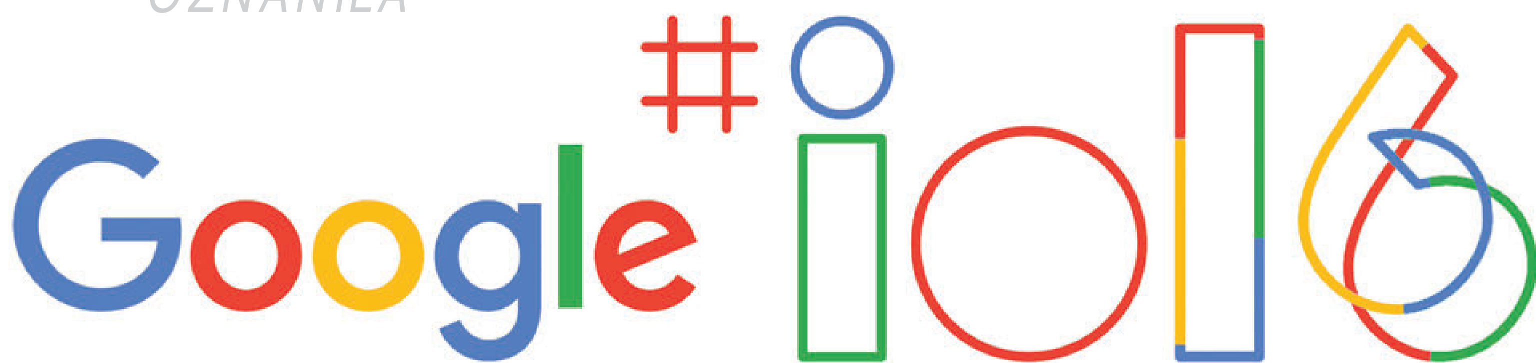
Prvi WC izvira iz leta 1990, ko smo spoznali mladega pilota Christopherja Blaira, ki ga vojna s Kilrathiji usodno zaznamuje. Serija je kmalu dosegla kultni status in že za razvoj trojke je založnik Origin Chrisu odštel štiri milijone dolarjev. Dosti tega cvenka je šlo za snemanje pravih filmskih sekvenc, kjer je Blaira zaigral Hamill.



Podobno je bilo v štirici, kjer smo spremljali padec nadrejenega admirala Tolwyna v norost. A leta 1996 je Roberts zapustil Origin, kjer so petico Prophecy napravili brez njega. Sam se je v tvrdki Digital Anvil samostojno lotil posnetka Wing Commanderjev z naslovom Starlancer, nadaljevanje Freelancer pa je zastavil v svobodnjaškem duhu Privateerja. Toda razvoj Freelancerja se mu je zaradi zamujanja rokov precej spridil. In čeprav je špil na koncu izpadel v redu, jo je Chris že pred izidom podurhal v Hollywood delat filme. Na Wing Commanderja s Freddiejem Prinzem mlajšim bi najraje vsi pozabili, zato se je od režije usmeril k produkciji, kjer je bil uspešnejši. A vleklo ga je nazaj ...




2i FILM



V središču Silicijeve doline se LordFebo z robotom klepetajoč, napolitanko glodajoč in po kavbojkah praskajoč guglja s hecno inštalacijo na betici.

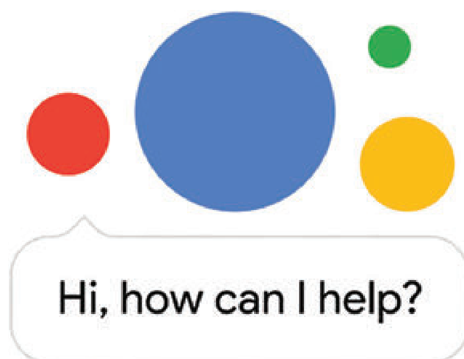
Vsakoletna konferenca, na kateri Google predstavi tako svoje jutrišnje ljudske tehnologije kot futuristične laboratorijske projekte, se je doslej odvijala v San Franciscu. Tokrat pa so jo prvikrat organizirali lučaj južneje, v svojem domačem kraju Mountain View. To seveda ni šov za firbčno javnost, marveč dogodek za razvijalce in akademike, ki so pripravljeni plačati devetsto oziroma tristo dolarjev za kotizacijo. Takih se je letos našlo sedem tisoč in med njimi je bilo rekordnih 28 odstotkov žensk napram lanskim osmim. Udeleženci se mrežijo, izobražujejo v številnih Googlovih platformah in si kažejo robotska vozilca, ki jih avtonomno vodi telefon. Letošnje najbolj omenjane tematike so bile Android N, frišen sistem za navidezno resničnost, vnovičen poskus s pogovarjalnim programom, otipljivi vsemogočni domači pomočnik in nekaj neverjetnih konceptov, ki dobivajo konkretno obliko.



Največje predstavitve so potekale v odprtem amfiteatru, osrednji govorec pa je bil kajpakda firmin glavar Sundar Pichai. 43-letnik indijskega porekla resda ni soustanovitelj Googla, vendar je zaradi letne plače 150 milijonov dolarjev vreden dobro milijardo.

Asistent z oblaka

Skozi statistiko, da je petina ameriških iskalnih nizov izgovorjenih in polovica mobilniških, da Google pozna korelacije med več kot milijardo posameznikov in ustanovami ter da prevajalnik vsakodnevno pretolmači milijon milijonov besed, je šef poudaril inteligentno iskanje. Po novem je denimo moč med lastnimi oblačnimi fotkami brskati po naključnih pojmih, kot so 'sneg', 'mačka' ali 'Afrika'. Začuda



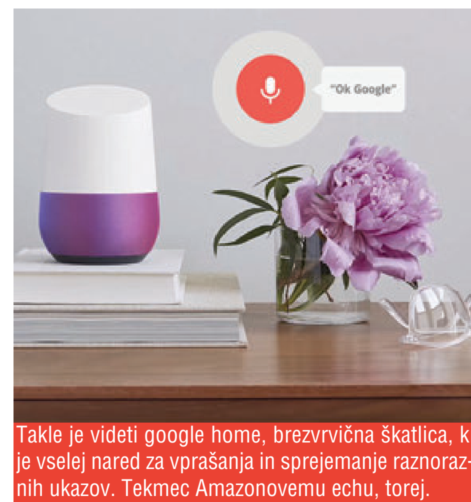
Googlov ekosistem čedalje bolj bazira na govornem ukazovanju in narekovanju oziroma na splošnem vokalnem sporazumevanju. Bo to kdaj tudi za Kranjce?

deluje, dasiravno za psa označi tudi Chewbacco in ovco. Algoritmi na superračunalnikih daleč daleč proč znajo nadalje razbrati in instantno prevesti, kar vidi mobilnikovo oko, na primer jedilnik v korejščini. Ta silni napredek v strojnem učenju in umetni inteligenci je razlog, da bo Google poleti nadgradil svoj pomagalni servis Now v Assistant. Spričo odstranjevanja šuma pri poslušanju, lepše intonacije pri izgovorjavi in razumskega odgovarjanja bo komunikacija z njim še bolj naravna. To so demonstrirali z vprašanjem "Kdo je skonstruiral tole?", pri katerem je pomočnik iz lokacije razbral, da je govora o spomeniku. Kompleksnost dojemanja je ponazorila še pitalica "Kolikšna je bila populacija ZDA, ko so ustanovili Naso?" Takisto je novost razumevanje zaimkov v kontekstu daljšega pogovora. Slovenščine med nekaj več kot štiridesetimi podprtimi jeziki za prosto čvekanje kajpakda ni.



Ure takisto rade poslušajo. Google je na konferenci predstavil nadgradnjo Android Wear 2.0, ki pa uvaja tudi drugačne vmesnike, med drugim takole 'swajpanje'. Sistem bo po novem bolj samostojen, imel lepše notifikacije in znatno bolj poudaril fitnes rabo.

Pogovarjanje o vremenu, informiranje o kinopredstavah, terjanje enciklopedičnih faktov in iskanje najbližjega Starbucksa seveda ni omejeno na mobilnike. To deluje na androidnih televizorjih in na takem vmesniku temeljita okolji Android Auto in Wear. Najnovejše oznanilo pa je domiselna gospodinjska napravica, klicana preprosto google home. To je stvarni Googlov asistent v obliki manjšega wi-fi zvočnika, ki posluša in izpolnjuje ukaze. Mobilnik ni vedno pri roki, zato je tak sobni onegaj sila uporaben, da na hitro izveš glavno mesto Sokovije, narekuješ sporočilo, si zabeležiš opomnik, preveriš promet ali naročiš pico. Nadalje zna škatla predvajati muziko s telefona in oblaka ter se povezovati s TVjem in drugimi aparati pametnega ekosistema, kakršna sta termostat nest in omrežena sijalka. Pri tem se zdi izdelek dolgoročen, kajti v njem ni ničesar, kar bo po dveh letih zastaralo. Kakor se bo izpopolnjevala Googlova oblačna pamet, tako bo napredovala uporabnost tega pomočnika. Home je najavljen za jesen, vendar niso navrgli niti približne cene.

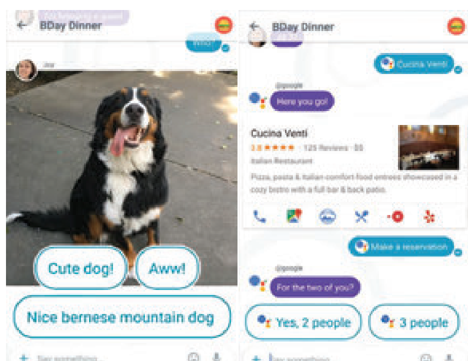


Takle je videti google home, brezvrvična škatlica, ki je vselej nared za vprašanja in sprejemanje raznoraznih ukazov. Tekmec Amazonovemu echu, torej.

Novi sporočilnik

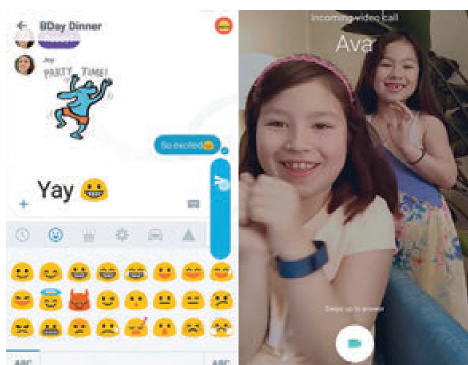
Naslednja noviteta, ki bo ravno tako uporabljala pametnega asistenta, je frišen sporočilnik Allo. Po Talku in Hangouts je to že tretji Googlov poskus pritegniti chata željne uporabnike v svoj ekosistem. Tokrat so razvili prvi pametni pogovarjalnik, ki bo znal iz konteksta sam predlagati replike na sogovornikova vprašanja. Ker očitno se nam niti pisati ne ljubi več. Delovanje so praktično ponazorili s pogovorom okoli večerje. Za večino odgovarjalnih opcij, vključno z nasveti za bližnje restavracije, je poskrbel kar Google, uporabnik je le potrdil. Program je

celo prepoznal poslano fotko psa in podal nerobotske komentarje, kako je luškan in slično. *"Bi se danes malo crkljala?" A: Porival me boš zmagovito vse do jajc, tiger! B: Ne, me boli glava. (Naveza z ovulacijsko aplikacijo.)* S stališča tehnologije se to sicer sliši napredno, vendar bodo pogovori zaradi tega še bolj brezosebni, saj sploh ne boš vedel, ali vzdušne enovrstičnice prihajajo od sogovornika ali bota. Morda se bosta čez čas na obeh straneh pogovarjala le še robota.



V čvekalniku Allo bo asistent bo dajal kontekstualne predloge. Da se informacije, strani in videotki odprejo znotraj istega okna, je kul. Predlogi osebnih odgovorov na vprašanja in celo komentarjev slik pa ne.

Allo bo sicer vseboval še nekaj samosvojih fint, recimo manjšanje ali večanje vnašanega besedila za ponazoritev vpitja in šepetanja ter sukanje YouTuba znotraj pogovornega okna. Googlov bot bo najbolj zdolgočasenim celo stregel z raznimi kvizi, kot je uganjevanje filma iz kombinacij emojijev. Storitev bo seveda omogočala videopogovore, čemur razvijalci pravijo Duo. Njegova izpostavljena, dasi vprašljiva lastnost je, da bo klicani lahko videl dogajanje na drugi strani, preden se bo javil. Bo vse našteto prepričalo uporabnike v zamenjavo obstoječega sporazumevalnega kanala? Ob milijardni gmajni na WhatsAppu in komaj nekaj manjši na FB Messengerju je Allo vsekakor hraber podvig



Poudarjeni posebnosti Googlovega sporazumevalnika sta kričeče veliko ali tiho majhno pisanje ter pričetek video toka preden se javiš na videoklic. Razvijalci menijo, da bo oboje bučno sprejeto.

Sanjarjenje podnevi

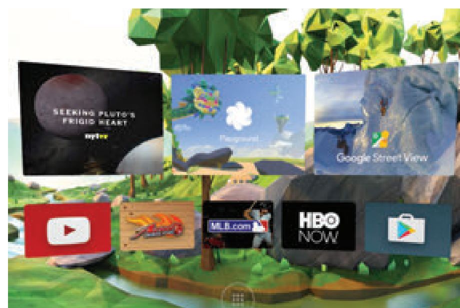
Na taistem dogodku pred dvema letoma so oznanili VR-projekt Cardboard, ki sta ga v prostem času zasnovala Googlova francoska inženirja. Kartonska inštalacija za telefon je resda nudila siromašno navideznoresničnostno doživetje, toda zaradi nizke cene je bilo zanimanje nad pričakovanji. Aplikacij je mnogo in z njimi so razvijalci pridobili poceni izkušnje, ki jim koristijo pri programiranju za velike VR-sisteme. Ampak Google si ne more privoščiti, da bi eksperimentalna kartonka zaključila njihovo prisotnost na trendovskem področju. Zato so napovedali Daydream, sodobno platformo za mobilniško potovanje v navidezne onkraje.



Daydream, ki ga ne gre mešati z istoimenskim androidnim 'ohranjevalnikom zaslona', je nova Googlova ploščad za mobilniško navidezno resničnost. V nastavek bo šel telefon, ki bo poskrbel tako za prikaz kot za premikalne senzorje. Zraven bo še gibalna ploščica.

Začuda konkretnega izdelka niso pokazali, zgolj konceptno sliko naglavnika nalik gearu VR, v katerega bomo vtaknili fon. Za razliko od samsunga je privzet del sistema preprost mahalni kontrolnik, ki bo poskrbel za vernejšo dogodivščino. Ker je Daydream odprta licenca, bodo kukala izdelovale različne fabrike, pri čemer bodo morala delovati z vsemi ustreznimi telefoni. Specifikacij niso razkrili, a bržda bodo med njimi razločljivost 2560 x 1440, 60-herčna zaslonska odzivnost in najboljša tipala premikanja. Slednji podatek priča, da žiroskopi in pospeškometri ne bodo del naočnikov, kakor so pri gearu VR. Če je z Daydreamom združljiv kateri od aktualnih telefonov, ni znano. Omenili so sicer, da taki modeli pridejo jeseni od večine znamk, toda prvaki vendarle izhajajo na pomlad. Pravijo pa vsi vpleteni, da bo izkušnja mnogo bolj kakovostna od Samsungove.

Hardver se bo glede na izdelovalca razlikoval po optiki in ergonomiji, vendar bo bistvo platforme vsebina. Igričarskih titul niso najavili, sta pa na založniškem seznamu EA in Ubi, medtem ko je Epic že demonstriral Unreal Engine 4 za Daydream. Nedvomno bodo zanj predelali vse doslejšnje večje mobilniške VR-projekte in prav tako bodo marsikatero preprosto igrico vzporedno razvijali za vse sisteme.

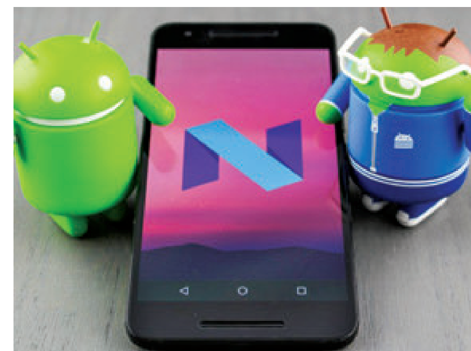


Bodo 3D-filmi prišli na svoj račun z VR-pripravami? Kdo ve, če se bodo sploh prijele. A za vsak slučaj hoče biti zraven vsakdo. Google je že napovedal navideznoresnična YouTube in Street View.

Obilo kani biti takisto slikosučnega materiala, od Netflixa in Huluja do ponudbe stereoskopskih filmov. Ni pa nič novega okoli filmskega oziranja naokoli, kakor so nekoč demonstrirali s sceno iz Pacific Rima. Vsekakor bo glavo mogoče obračati v filmčkih na YouTubu, ki so posneti s čedalje bolj priljubljenimi 360-kamerami. In v Street Viewju ter številnih prostorskih sprehodih, kot so obiski muzejev, ogledi stanovanj in turistične viste. Google, tako kot vsi ostali na VR-vlaku, zagovarja široko uporabnost platforme, torej ne samo za streljanje zombijev in vesoljsko bojevanje. Kaj se bo iz tega izcimilo, bomo ocenjevali čez pet let.

Android Napolitanka

Sedma izdaja operacijskega sistema zaenkrat nosi kodno ime N brez namiga na slaščico. Pravzaprav te dni poteka natečaj in vsakdo lahko odda lastno idejo na N. Sam sem predlagal napolitanko, medtem ko ima zaenkrat največ glasov indijski rižev žepek neyyappam. Otipljive prelomnosti nova edicija ne bo prinesla, toda posredno bodo opazni nizkonivojski fičri, kot so podpora za grafično kodo Vulkan, združljivost z Javo 8 in razvitost z VRom v mislih. Novi sistem bo nadalje pridobil mnogo funkcij, ki so jih nekateri izdelovalci mobilnikov že vdelali v svoje nadgradnje: hitro odgovarjanje na sporočila v notifikacijskem meniju, video v okencu, razdelitev zaslona in enopotezno zaprtje vseh programov. Za sporočanje bo na razpolago še več piktogramov (tabela Unicode 9), med njimi zamorski smajliji. Belci očitno nimamo težav z zlateničnimi obražčki.


Android N bi lahko postal Nutella, kakor je bil predlanski Kit Kat, toda baje proizvajalec Ferrero ni bil za to. Če bodo res šteli glasovi, mu bo ime Neyyappam po indijski slaščici. Glede na poreklo Googlovega šefa in potencial trga odločitev ne bi bila nenavadna.

Novost sistema bodo tako imenovani instant apps, priložnostne manjše aplikacije, ki se bodo brez nameščanja zagnale kar s spletne strani. To zveni koristno, saj je za redko rabo nesmiselno imeti ves čas inštaliran iskalnik avionskih kart ali nucnik od trgovske verige. Ker so razvijalci pogruntali, da devetindevetdeset odstotkov uporabnikov ne brska globoko med odprtimi aplikacijami v task managerju, bo po novem aktivnih le sedem njih. To bo seveda štedilo z elektriko, dodatno pa bo k nepotrebnemu odtekanju škratov elektronov pripomoglo še bolj ekonomično mirovanje ob ugasnjenem zaslonu. To itak napovedo ob vsaki izdaji, seveda ob boljši učinkovitosti, ki bo v sedmici baje vsaj za tretjino višja. Glede na to, da nam varčnost in višjo hitrost neprestano obljubljajo tudi proizvajalci telefonov in čipov, bi pomislil, da perpetuum mobile ni daleč. Resnica pa je žal taka, da s seboj tovorimo dodatne akumulatorje.

Kot vselej bodo nadgradnje prvi deležni lastniki nexusov, bržda jeseni. Kateri modeli bodo podprti, Google še ni povedal, toda predogledna verzija na petici ne deluje. Čisto mogoče je, da bo novi sistem primeren le za 64-bitne aparate. Mobilije preostalih izdelovalcev bodo z updejtom tradicionalno kasnile po več mesecev, saj morajo prilagoditi lastno programje in upoštevati želje ter smetje operaterjev.

Projekti oddelka ATAP

Google za razliko od večine drugih panožnih članov na svoji prireditvi rad razkrije koncepte za daljnosežno prihodnost. Zanje pretežno skrbi njihov oddelek ATAP – Advanced Technology and Projects, ki je imel tokrat lastno konferenco in predstavitev. Na žalost se na oder ni pripeljal njihov najnovejši avtonomni štirikolesnik, jajček brez volana. Dejansko na konferenci niso niti omenili svoje največje operacije, razvoja robotskega avtomobila. Očitno ta sodi v drug svet.

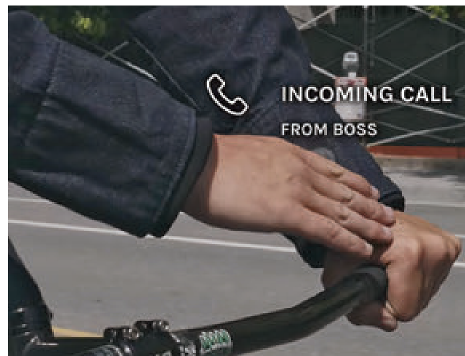

Variantam za obogateno resničnost ni konca. A za vernost morajo biti obogatitve pravilno postavljene v resnični okoliš. Tango bo s svojim popolnim zavedanjem okoliša poskrbel za pravo geometrijo.

Pričeli so s Tangom, telefonom oziroma tablico, ki se zaveda prostora. To omogoča naveza infrardečega projektorja, ki strelja nevidno mrežo, infrardeče kamere, ki to mrežo bere, ter dodatnega para očes za prostorsko prepoznavo. Na tak način naprava premeri in 3D-kartira okoliš. Uporabnost je zelo široka, predvsem v smislu obogatene resničnosti. Lahko recimo poskeniraš sobano in nato vanjo verno umeščaš pohištvo pred nakupom. Ali po stanovanju streljaš pošasti, ki kukajo izza omar in izpod stolov. Ali delaš selfije z dinozavrom. Kdo bo sicer porekel, da je tak augmented reality že omogočen, vendar gre pri Tangu za natančno prepoznavo prostora po vseh treh oseh. To pomeni pravilno perspektivo, razdalje in razmerja.


Tangovski Woorld bo peskovnik, v katerem bo moč graditi hiške in gojiti ohrovt po lastni sobi. Prostor se da celo napolniti z vodo, kar je posrečena poteza. Igro izdeluje Keita Takahashi, avtor niza Katamari.

Kakšen bo praktičen učinek, bomo lahko sodili novembra, ko večletna laboratorijska tehnologija dospe na police v Lenovovem telefonu. Aplikacij za tovrstno hecanje bo menda kar precej, od takih, ki zmerijo dimenzije sobe, prek Ikeinega interaktivnega kataloga do špilov vseh sort. Slednji bodo nasploh zaživeli, ko se bosta zmešala obogatena in navidezna resničnost oziroma bomo takle tangoidni telefon vstavili v VR-kukalo. Google je že razpisal natečaj za konkretno nagrado. Na vprašanje, ali bo Tango sčasoma privzet element sleherne ploščice, pa Gjevci niso odgovorili.

O Googlovi tkanini, ki je zaradi prevodnih vlaken uporabna kot vmesnik, smo že pisali. Zdaj pa projekt Jacquard dobiva konkretno obliko, saj so šli v pakt z lokalnim krojačem Levi's. Skupaj so do kraja leta napovedali prototip jakne, s katero bo moč nadzorovati telefon. Idejo so pokazali s posnetkom urbanega kolesarja, ki sprejema ali odklanja klice in preskakuje komade kar z ustreznim podrgom po rokavu. Kakšne posebne znanosti tu ni: nitke so zaradi prevodnosti kakor zasloni občutljive na dotik, medtem ko sta napajanje in modrozobi oddajnik skrita v odstranljivem gumijastem traku na manšeti. Dosežek je miniturizacija teh elementov in tkanje mikrovlakna v temeljno nit. Džins naj bi bil zaradi tega na otip enak in ga bo moč normalno prati. Izdelovalec kavbojk se je ob tem pridušal, da bodo leta 2017 zagotovo imeli že komercialen model jopiča in kavbojk. Praskanje po riti bo s tem dobilo nov, konkreten pomen.



Jacquard ni pametna jakna, le 'stikalo' v obliki oblačila. S tapkanjem ali drajsanjem po rokavu je moč nadzorovati glasbo in klice ter navigirati, kar je kolesarju neprecenljivo. Možnosti so seveda neomejene in sčasoma se bo v oblekah znašlo še več elektronike.

Prav tako se bo udejanjila pred leti predstavljena Ara. To je tisti neverjetni modularen mobilnik, ki ga vkup sestaviš iz različnonamenskih ploščic. Osnova je okostje z zaslonom in procesorjem, ki ima na zadnji plati pet različno velikih prostorčkov za komponente. Ena od njih je seveda baterija, dočim je preostala konfiguracija odvisna od uporabnika. Kamera, dober zvočnik oziroma trije njih, dodaten ekranček, bliskavica in ekstra pomnilnik so samo najbolj osnovne ideje. Če bo projekt zaživel, bi lahko mobilnik opremili z neslutenimi uporabnostmi, denimo s pikoprojektorjem, bralnikom črtnih kod, miniaturnim tiskalnikom ali snemalnim mikrofonom. Nedvomno bi se našli tudi medicinski pripomočki, kot sta merilnik krvnega sladkorja ali detektor nosečnosti. In nenazadnje, vžigalnik in solzivec bosta naposled lahko postala telefonični aplikaciji. Dobesedno. Letos pride razvijalski komplet in prihodnje leto prodajni. Pri tem naj bi Google skrbel le za temelj, dočim bodo module izdelovali vsi drugi.




Sestavljiv mobilnik Ara naj bi bil poceni, toda detajli so še daleč. Sprva so kot zamenljivo komponento načrtovali tudi osrednji procesor, a zdaj naj bi bilo srce kar v skeletu. To pomeni, da fora projekta ni v dolgem roku trajanja, marveč v prilagodljivosti.

Četrta zamisel, za katero smo že vedeli, je Soli. To je radarska tehnologija zaznavanja finih gest s prsti po zraku potom odboja radijskih valov. Pri tem je princip bolj natančen od kameričnega, kakršen je kinect, saj odčita milimetrske premike. Na tak način je omogočeno popolno upravljanje z domačimi napravami na daljinsko, recimo pojačanje glasnosti z posnemanjem obračanja gumba, premik kazalca za naslednjo pesem in plosk za utišanje. A možnosti gredo onkraj krmilnega vmesnika: 3D-skeniranje objekta, ustvarjanje glasbe, odklepanje vrat s kombinacijo prstnih karafek, uporaba v avtu, kjer je iskanje gumbov nevarno ... S Soli je Google oral mikroradarsko ledino, saj se je prvi soočal s frekvenčnimi problemi, ki jih prinese miniaturizacija. Toda na kraju jim je uspelo zadevo, ki je še pred nekaj leti zahtevala računsko moč orenk PCja, spraviti v pametno uro. Ne zato, ker bi naprava, ki jo imamo dobesedno na roki, zahtevala tak vmesnik, marveč zato, ker so lahko. Konkretnih produktov še niso najavili, toda oziraje na izdan development kit bo tehnikalija slejkoprej prišla v rabo.


Solijev razvojni komplet vključuje radarsko ploščico, s katero stric na fotki ustvarja glasbo. Končna tehnologija seveda ne bo samostojna, marveč del nekega izdelka, recimo zvočnika, avtomobila ali zaslona.

POČASNO ODRAŠČANJE UMETNEGA ČLOVEKA

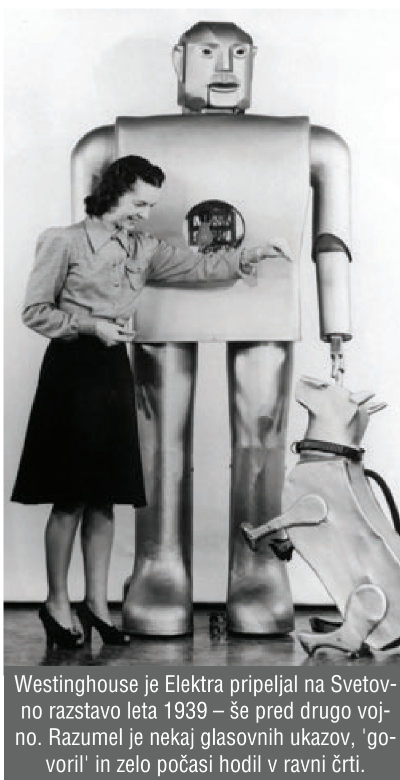
Ob besedi android večina najprej pomisli na telefone oziroma Googlov operacijski sistem, ki je nepravično okupiral ta izraz. Prvinsko namreč pomeni umetno, človeku podobno bitje. Takšno, ki ni nastalo po običajni poti v maternici, temveč so ga sestavili iz zobnikov ali kako drugače vzredili. V moderni znanstveni fantastiki se v njih največkrat skriva elektromehanski stroj, ki izdajalsko pokaže vzmeti, ko razprejo telo ali si švarcijevsko strgajo kožo z roke (še vedno najboljše razkritje ever). Toda to ni edina možna oblika. Če bi jih na primer mogli vzgojiti v cvetličnem lončku, bi takisto veljali za androide, dokler bi bili videti in se obnašali kot človek. Po tem se ločijo od splošnih robotov, ki so samodeji katerekoli oblike, ne le humanoidne.

Medtem ko mu robotski natakar z okornimi gibi pripravlja koktejl, Aggressor razmišlja, kdaj bodo androidi vendarle pričeli sanjati električne ovce.

Zamisel o 'nenaravno' napravljenem bitju ni stvar navdušenja nad steampunkom ali robotsko tehnologijo, marveč sega mnogo dlje v preteklost. Izvira iz človekovega hotenja napraviti bitje po svoji podobi in ga povečini nadzirati, kajti goleme, mumije, avtomatone in druge domišljijske prednike androidov viri slikajo kot ubogljive služabnike. Z njimi so lastniki polnili praznino, ki jo je pustila smrt, ali si od njih obetali moč in oblast. A ko govorimo o podobnosti s človekom, ne moremo mimo njegove zavesti in svobodne volje. Popolni android bi se zavedal samega sebe, s čimer bi bil praktično izenačen s pravimi ljudmi in od njih nerazločljiv. Nakar bi doživel šok, ko bi po prekrokani noči tvoja priležnica zvrnila kantico olja. Toda takšni primeri so zaenkrat stroga domena fikcije, kajti docela prepričljivih androidov v stvarnosti še ne poznamo. Se pa napredek odvija z vse večjo naglico.



Roboti nimajo več filmskih problemov z drobljenjem kozarcev, saj znamo zasnovati nežen prijem. Toda strojne roke so še premalo gibke, da bi mogli zanesljivo žonglirati s steklenicami. Znajo denimo že uloviti žogo.



Westinghouse je Elektra pripeljal na Svetovno razstavo leta 1939 – še pred drugo vojno. Razumel je nekaj glasovnih ukazov, 'govoril' in zelo počasi hodil v ravni črti.

SANJE O MEHANIČNEM BITJU

Judovska legenda pravi, da si je kralj Salomon izdelal prestol, iz katerega so ga pozdravljale kovinske ptice, in ko je sedel nanj, mu je orel položil krono na glavo. O avtomatonih iz kolesc in vzmeti je razpravljal že Aristotel in menil, da bi lahko pomenili konec suženjstva. V starogrški mitologiji si je Hefajst v kovačiji izdelal celo množico bronastih pomočnikov. Zlasti slovi njegov velikan Talos, ki je varoval Kreto in metal skale v sovražnike. Navsezadnje se v God of War 2 tepemo s podobnim rodoškim orjakom! Mitski obrtnik Dedal naj bi gradil gibljive kipe, ki "so jim zgolj verige preprečevale, da ne bi pobegnili," in jim z živim srebrom vdihoval dar govora. Golemi iz judovske folklore pa so magični in ne mehanični objekti, nastali z animacijo gline ali podobnega materiala. V celoti gre za sužnje človeškemu gospodarju, ki ponavadi ne znajo govoriti.


Karakuri ningyo so tradicionalni japonski avtomati, ki so se pojavili v sedemnajstem stoletju. Aristokracijo so takrat zabavali s preprostimi gibi, ki pa so navduševali, saj je bil mehanizem zakrit.


Viktorijanske lutke so delovale podobno kot cinglјajoči avtomati: program je bil zapisan na kovinske valje ali luknjane plošče. Izrisane podobe so bile lahko jako zapletene, če je bilo navodilo dolgo.



Droidi v filmih Neilla Blomkampa, od Chappieja na sliki do onih v Okrožju 9 in Elysiumu, presunejo s človeško gibljivostjo. Natanko tako so ljudje pred stoletji strmeli, ko so videli lutke na vzmeti.

Ideja o umetnih ljudeh je z razvojem tehnologije iz mitoloških oblik prešla v stvarne težnje. Že v srednjem veku je bilo obilo poskusov, da bi naredili 'človeški stroj'. Arabec Ismail al-Jazari je v trinajstem stoletju napravil mali orkester na zasidranem čolnu, ki ga je prek lopatic gnal rečni tok. Tudi Leonardo da Vinci se je ubadal z animiranimi oklepi na zobnike, vendar ni jasno, v kolikšni meri je robotskega viteza v resnici sestavil. Kovaški mojstri širom Evrope so obrt izkazovali z umetelnimi animiranimi prizori iz vsakdanjega življenja. Do 18. stoletja so bili takšni mehanizmi tako pretanjeni, da so lutke zmogle napisati par besed ali izrisati preprosto risbo! Posebej je bil znan francoski izumitelj avtomatskih statev Jacques de Voucanson, ki je izdelal dva 'glasbenika,' piskača in igralca tamburina. Toda ironično je bila bolj od njegovih človekolikih umotvorov razvpita mehanična raca. Jacques jo je leta 1738 izdelal kot učni pripomoček, ki bi razložil prebavo, zato je znala srati. Vendar je imela 'drek' v resnici spravljen v posebni vrečki.
Trideset let kasneje je evropske dvore obnorel mehanični Turek, ki je obvladal šah, in to tako dobro, da je po vrsti premagoval učene glave. No, šlo je za potegavščino. V podestu je bil skrit živ igralec, ki je prek sistema vzvodov premikal Turkovo roko. Večino manjših naprav so sicer gnale vzmeti ali uteži. Druge, na primer kipe-udarjalce cerkvenih zvonov, so morali neposredno sukati ljudje. Parni stroji so bili preveliki in preumazani, da bi jih uporabili v takšnih umetelnih izdelkih, zato so steampunkovske zgodbice zares samo domišljija. A kljub temu za vrhunec avtomatonov oziroma za njihovo zlato dobo velja prav obdobje, iz katerega se napaja steampunk – tisto vladavine kraljice Viktorije v drugi polovici 19. stoletja. To je bil čas, ko je britanski imperij s paro zavojeval svet, medtem ko so francoski in angleški rokodelci izdelovali najlepše in najbolj kompleksne mehanizme z zobniki in vzmetmi. Od tu pobira čudoviti Scorsesejev film Hugo, čeprav se dogaja kasneje, med obema vojnama.

ROBOTSKI ZAKONI

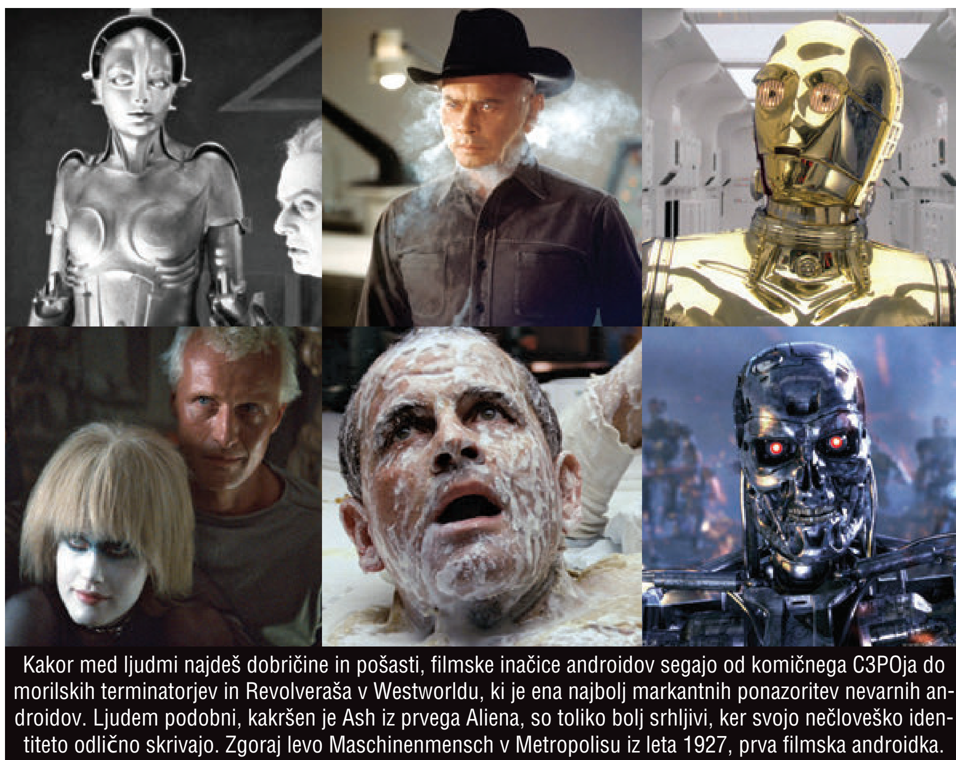
Opisani stroji so vsi spadali med avtomatone, s čimer označujemo najenostavnejšo sorto robotov, ki znajo zgolj slediti vnaprej pripravljenemu programu ali neposrednim ukazom. A že razvoj takšnih primitivnih naprav je bil dovolj, da se je rodil izraz android, kar v grščini pomeni dobesedo človekolik. Pripisujemo ga angleškemu enciklopedistu Ephraimu Chambersu, ki je z njim leta 1728 v svojem leksikonu imenoval nekatere samodeje. Poldrugo stoletje pozneje je besedo zaslediti v ameriških patentnih listinah, dočim je bil v sodobnem smislu prvikrat uporabljen v romanu Eva prihodnosti francoskega pisatelja Augusta Villiersa de l'Isle-Adama iz 1886. Ta pripoved se že loti mnogih kočljivih moralnih dilem, ki danes obvladujejo področje umetnih ljudi. Mehansko žensko namreč v knjigi napravi Thomas Edison, da bi prijatelju priskrbel partnerico, ki premore lepoto in krepost brez osebnostnih nevšečnosti, ki tarejo njegovo zaročenko. Danes bi buklo feministke poslale naravnost na grmado, hihi.
Kakor povsod drugod je domišljija prehitevala stvarne tehnološke zmožnosti in nam priskrbela veliko izrazja ter teoretskih zamisli. Beseda robot prihaja iz češčine in pomeni preprosto delavca. Zapisal jo je Karel Čapek v drami R.U.R – Rosumovi univerzalni roboti, dasi jo je menda iznašel njegov brat Josef. A bolj kot Karlovo je v svetu fiktivne robotike pomembno ime Isaaca Asimova. Ta velikan svetovne znanstvene fantastike je v svojih knjigah dokončno definiral ne le podobo, marveč tudi obnašanje androidov. Osnova za to so pozitronski možgani, ki sintetikom omogočajo zavest in jih napravijo v nekaterih pogledih človeku celo superiorne. V resnici nimajo podlage v znanosti in Asimov si je takšen izraz izmislil zato, ker so delec pozitron odkrili nedolgo prej tem in se mu je zdel fajn. No, ko robot dobi zavest, lahko postane pravim ljudem nevaren, zato jih skušajo zauzdati s tremi zakoni robotike. Ti so tako globoko vžgani v firmware, da se samodej nepopravljivo pokvari, če bi poskusil kršiti enega od njih.

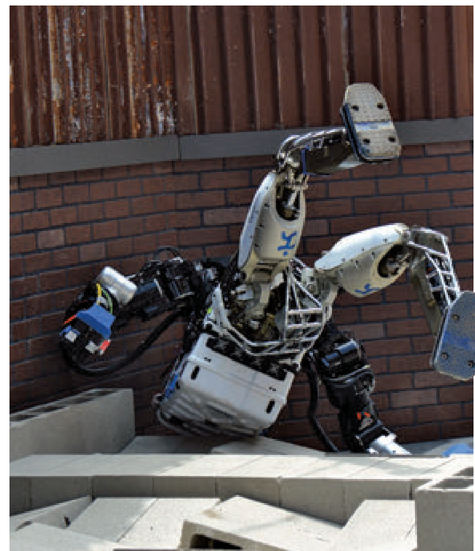

Turškega šahista je sestavil Madžar Wolfgang von Kempelen, da bi navdušil cesarico Marijo Terezijo. V 84 letih, do žalostnega konca v požaru, je 'igral' tudi z Napoleonom in Benjaminom Franklinom.



TRIJE ZAKONI ROBOTIKE

Prvi zakon: robot ne sme poškodovati človeka ali z nedejavnostjo dopustiti, da bi človeško bitje utrpelo poškodbe.
Drugi zakon: robot mora ubogati ukaze človeka, razen če so v nasprotju s Prvim zakonom.
Tretji zakon: robot mora varovati svoj obstoj, razen če je to navzkriž s Prvim ali Drugim zakonom.
Asimov jih je predstavil leta 1942 v kratki zgodbi Runaround. Štiriinštirideset let kasneje jim je v bukli Foundation and Earth dodal ničtega, ki prvega razširi na vse človeštvo. Robot ne sme ogroziti človeštva ali z nedejavnostjo dopustiti, da bi bila človeška civilizacija ogrožena.


Kakor med ljudmi najdeš dobričine in pošasti, filmske inačice androidov segajo od komičnega C3POja do morilskih terminatorjev in Revolveraša v Westworldu, ki je ena najbolj markantnih ponazoritev nevarnih androidov. Ljudem podobni, kakršen je Ash iz prvega Aliena, so toliko bolj srhljivi, ker svojo nečloveško identiteto odlično skrivajo. Zgoraj levo Maschinenmensch v Metropolisu iz leta 1927, prva filmska androidka.


Roboteji radi pozirajo s tekom po ravnem, toda razrušen teren je povsem druga zgodba. Štirinožci, kot so Boston Dynamicsovi psi, z njim in klanci nasploh nimajo problemov, dvonožci pa ... še precej.

Čeravno so na prvi pogled enostavni, je v njih, podobno kot v desetih zapovedih, skoncentrirana ogromna etična nota. Trije zakoni so razlika med Dato in Terminatorjem. Najbolj ironično je, da človeški glavni junak v Asimovih romanih, detektiv Baley, ugotovi, da bi se lahko marsičesa naučil od svojega sodelavca, androida Daneela Oliwava. Strojem smo dejansko predpisali dosti ostrejše moralne norme, kot so jih zmožni ljudje. Čeprav je Daneel praktično definicija tega, čemur pravimo android, pa je Asimov zvečine ohranil naziv robot oziroma med njima ni ločeval. Zato sta besedi 'robot' in 'android' nemalokrat v rabi kot sopomenki. Ampak če smo dosledni, so drugi podmnožica prvih. Androide so sicer najbolj popularizirali medvojni pogrošni ZF-romani, v vsakdanji govor pa sta jih zvlekla Lucas z droidi in Ridley Scott z Alienom. Zanimivo: isti režiser je 1982 v Blade Runnerju androide iz knjižne predloge Philipa K. Dicka preimenoval v replikante. Scottovi neljudje so vsaj deloma biološki, kar v Alienih radostno pokažejo z njihovim razkosom.

KAKO SHODITI?

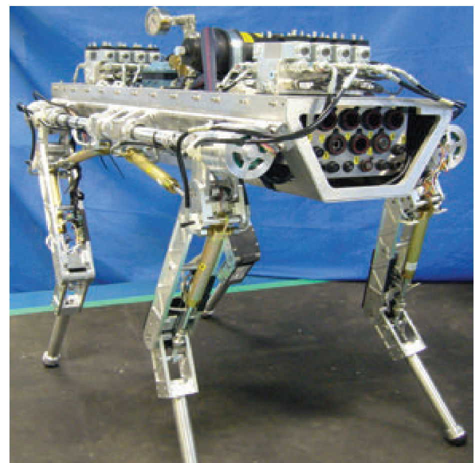
Pristni umetni posnetki ljudi že dolga desetletja naseljujejo filme skupaj s celo plejado moralnih vprašanj. Imamo celo smiseln recept, kako jih omejiti na programski ravni, da ne začno pošiljati jedrskih konic vsevprek. Toda v stvarnosti se nam takšnih diskusij še ni bilo treba resno lotiti. Tričetrt današnjih androidov ustavijo odklenjena vrata in ni bojazni, da bi ti kateri kot v Falloutu 4 ugrabil sorodnika ter se skril na njegovo mesto, saj umetni obrazi iz silikona dobesedno skačejo iz množice. Napraviti umetnega človeka je namreč skrajno zahteven izziv. Pravzaprav gre bržčas za najtežjo nalogo, kar si jo človeštvo lahko zada, saj je prav človek vrh naravne evolucije, ki je imela na voljo še in še časa, da nas izpopolni. Biološki stroj človekove velikosti res ne ume razviti takšne moči kot hidravlična roka stroja v tovarni in se ob delu utrudi. Toda s stališča svobode gibanja, energijske učinkovitosti in odločanja predstavlja ideale, ki jih še lovimo.

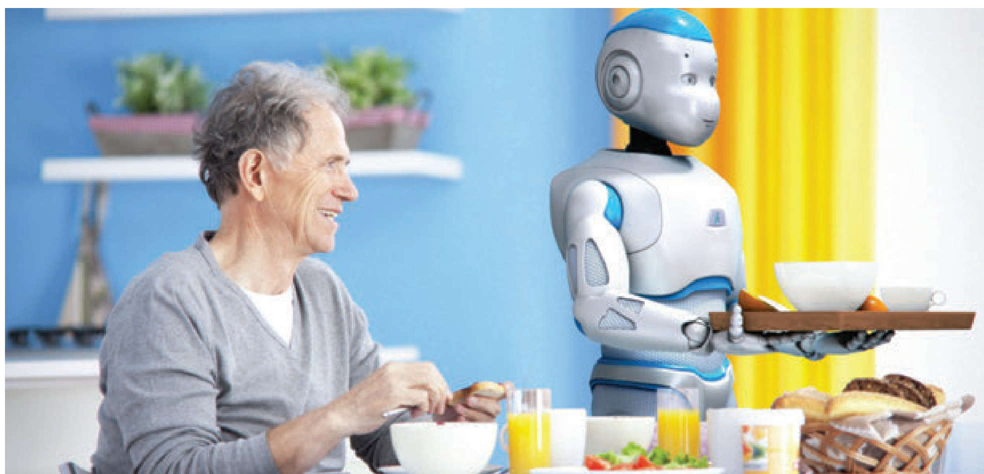
Zadovoljivega umetnega mišičevja, kakršnega imajo denimo hodci v Mechwarriorjih, inženirji še niso razvili. Zato današnji roboti za gibanje uporabljajo vsakovrstne elektromotorje in hidravlični ter pnevmatski potisk. Za natančne gibe pa eksotične principe, kot je ultrazvočni motor. Slednje najdemo v fotoaparatih za fino nastavljanje leč, roboti pa jih nosijo v členkih prstov, da ne drobijo kozarcev. Večina teh naprav zmore le poganjanje v eni ravnini, zato jih je treba spajati skupaj, da simulirajo krožne zglobe. Dodaj dejstvo, da potrebujejo električno napajanje z nemajhno baterijsko prostornino, v primerih hidravlike pa celo hrupen motor na notranje izgorevanje, in dobimo precej neeleganten stroj. Četudi roboti v telesu ne potrebujejo prostora za prebavne, dihalne in podobne organe, ga več kot zapolnijo zaloga elektrike in druge reči, ki jih ne znamo napraviti tako majhnih kot narava. Šele v zadnjem desetletju snovalci pri ustroju pospešeno oprezajo za naravnimi zgledi (bionika), tako da ima robot Atlas v zadnji inačici nekatere nosilne dele povzete po zgradbi kosti. Novejši robotski sklepi takisto zmorejo gibanje v več smereh hkrati in so pravo čudo tehnike.

Inženirji se s kostmi mrežaste zgradbe in podobnimi naprednostmi doslej niso toliko ukvarjali tudi zato, ker so imeli polne roke dela hodce sploh obdržati na nogah. Dvonožno gibanje namreč ni mačji kašelj.


Asimov se je problemov pozitronske pameti lotil v brezštevilni množici del. Serija Roboti ima pet romanov in še 28 kratkih zgodb, Foundation pa sedmerico romanov. Skoznje je ideje nenehno razvijal.


Vedi, ki se ukvarja z robotskim posnemanjem videza gibanja živih bitij, pravimo animatronika. V bistvu so njeni najbolj vešči mojstri v filmskih studijih in tudi tale umotvor je umetniška inštalacija.


Hidravlika četveronožca HyQ ponazarja, da imajo vzvodi podobno dinamiko kot mišice in vezi v bioloških telesih – le neprimerno bolj togi so. Druga zelo važna polovica takega sistema so senzorji.



»Bi dovolili robotu, da vašemu staremu očetu dozira pomembno zdravilo?« je eno od vprašanj, ki se porajajo ob napovedih samodejev za pomoč starejšim. Zasnove, kot je Romeo, naslednik droida Nao, so še v preizkusnih fazah. Toda pričakovati gre, da bo taka naprava kmalu glavni zaupnik tistih, ki sorodnikov in prijateljev nimajo več.

Nam uspeva zato, ker se telo nenehno nezavedno uravnoteža, stroje pa je treba vsega tega naučiti. Lokomocija na dveh okončinah je teoretično-fizikalne temelje dobila šele v začetku sedemdesetih let prejšnjega stoletja, pri čemer je aktivno vlogo igral Miomir Vukobratović z beograjske univerze. Sestavil je osnovo za opis dvonožnega gibanja, ki ga uporabljajo še danes, med drugim za gibanje Asima. Poglavitno pionirsko delo, ki je androide naposled dvignilo z riti in jim omogočilo, da so odkorakali po hodniku, pa so opravili na univerzi v japonski Wasedi v skupini legendarnega inženirja Ichira Kata, 'očeta stvarnih androidov'. Njegov Wabot-1 je leta 1973 prvi hodil, igral instrumente in s kamerami zaznaval okolico. V osemdesetih so za posamezen korak potrebovali več sekund, v devetdesetih so že zmogli enega na sekundo.

SVOBODA GIBANJA

V zvezi z robotiko pogosto slišimo kratico DOF. Pomeni 'degrees of freedom' in označuje gibčnost celotnega robota. V trirazsežnem prostoru obstaja šest smeri gibanja: premikanje po oseh X, Y in Z ter rotacija po njih. Podobno velja za sklepe v organizmu. Nekateri se vrtijo le po eni osi, recimo kolenski. Najbolj gibčni, kot sta kolk in rama, pa po treh. Seštevek smeri gibanja sklepov je robotov DOF. Trenutni rekorder med humanoidi je Asimo s 57 DOF. Načeloma je višjo vrednost moč dobiti z množenjem preprostih sklepov, kar pa je zelo neelegantno in zavzame veliko prostora. Zato je snovanje umetnih sklepov, ki se znajo gibati v več ravninah, čislana specializacija v moderni robotiki.

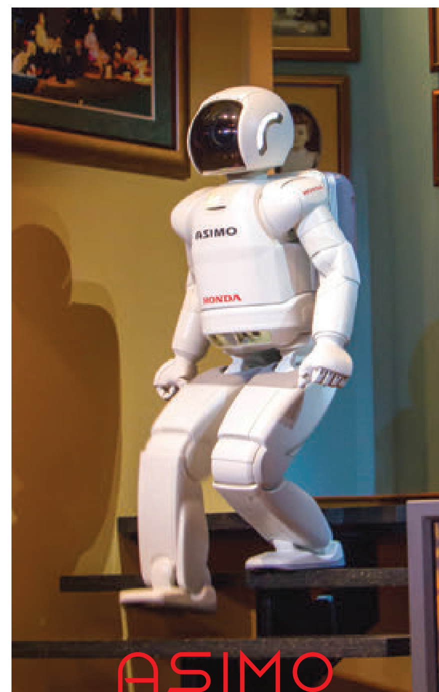


PROBLEMI ZANESTI

Čutila morajo poleg gibanja in orientacije androidu omogočati naprednejšo interakcijo z okolico. To pomeni prepoznavo objektov in razumevanje človeškega govora, kar so ključni vhodni podatki za njegov center odločanja. Hkrati je to del strojne 'pameti', kjer smo dosegli največji napredek, saj algoritmi za tolmačenje obrazov in besed računalniku že nudijo zmožnost identifikacije ljudi v prostoru ter razumevanja mnogih govorjenih ukazov. A da bi se android znašel brez pomoči, bi potreboval zmožnost razumnega sklepanja. Tu pa stopamo na področje umetne inteligence, ki je v človeški oziroma tako imenovani 'močni' različici (strong AI) še nismo iznašli. Razen če v katerem od vojaških laboratorijev že ždi Skynet in plete niti našega uničenja.
Tisto, čemur danes pravimo umetna pamet, so skupki kode in včasih stroja, ki se znajo za silo prepričljivo odzivati v zelo omejenih razmerah. Denimo boti za pogovore in kvize. Med njimi je poznan IBMov Watson, ki je leta 2011 zmagal v kvizu Jeopardy. Pa nadalje igralne pameti, ki zmagujejo v šahu in goju, ter tiste, ki postopajo po nekaterih spletnih igrah. Večina jih deluje na principu nevronskih mrež, torej na podobni osnovi kot človeški možgani. Zgrajene so iz skupkov programskih in ponekod hardverskih vozlišč signalov. Ta se pretikajo glede na vhodne dražljaje, ki predstavljajo izkušnje iz okolice. To pomeni, da se mora tak stroj obilno učiti,



Postroj simpatičnih šolskih raziskovalnih robotkov Darwin na igrah v kanadskem Winnipegu. Tamkaj se marca vsako leto hodci pomerijo v hokeju, rokoborbi, iskanju skritih predmetov in vlečenju bremen.



ASIMO

Hondin projekt je med ljudstvom verjetno najbolj znan android, saj 130 cm visoki in okrog 50 kilogramov težki možic redno nastopa v Disneylandu in potuje po svetu. To je njegova naloga, saj rabi promociji robotike in še nima druge uporabne službe. Čeprav naj bi bilo njegovo ime kratica za Advanced Step in Innovative Mobility, se je japonski koncern hudo potrudil poiskati smiselne besede za povezavo z Isaacom Asimovim. Ni prvi Hondin dvonožec, kajti s projektom so pričeli že leta 1986 in zgradili ducat prototipov, ki pa so bili videti bolj kot ED-209 iz Robocopa, dokler niso leta 2000 predstavili Asima.
Hondini hodeči roboti so vedno orali ledino glede 'naravnega' gibanja, ki ni videti, kot da je stroj pod vplivom kokaina. To je zahtevna reč in sklepi morajo omogočati podobno svobodo gibanja, kot jih človeški. Asimo nenehno doživlja popravke. Leta 2011 so izgotovili najnovejši model, ki je pet kil lažji od prednodnikov, njegovi sklepi pa skupno sedaj omogočajo kar 57 smeri gibanja. Prejšnji model jih je zmogel 34, prvi 26. Takenako je ves čas pridobival dodatne funkcije, kot sta igranje nogometa in koordinirano premikanje z drugimi robotki, ki je bilo pred nekaj leti hudo moderno. Tazadnja inačica za nameček ne otrpne, če ne dobiva več navodil od zunaj. Sam se zna odpraviti v kot, ne da bi koga pohodil, saj globinsko zaznava okolico. Zelo bo vesel, če ga ogovorite, in stisnil vam bo roko ter vas pozdravil z imenom, ako ste se mu bili predstavili, saj si zapomni obraze.
Asimo je sposoben teči s spodobnimi devetimi kilometri na uro. Na ta dosežek je Honda nadvse ponosna, saj mu v branži ni para. Robot je ob teku za trenutek z obema nogama v zraku in ravnotežje prilagaja dinamično. To mu omogoča zanesljivo skakanje in celo poskakovanje po eni nogi. Je pa res, da ima odriva le nekaj centimetrov. Mali beli možic se je poskusil kot igralec v Hondinem dokumentarcu Living With Robots, ki je bil pred leti celo v festivalskem izboru neodvisniškega dogodka v Sundancu. Mimogrede, čez dve leti je nagrado na taisti prireditvi osvojil film Robot & Frank, v katerem ostareli vlomilec svoj zadnji posel opravi z elektronskim prijateljem, sumljivo podobnim ravno – Asimu :).

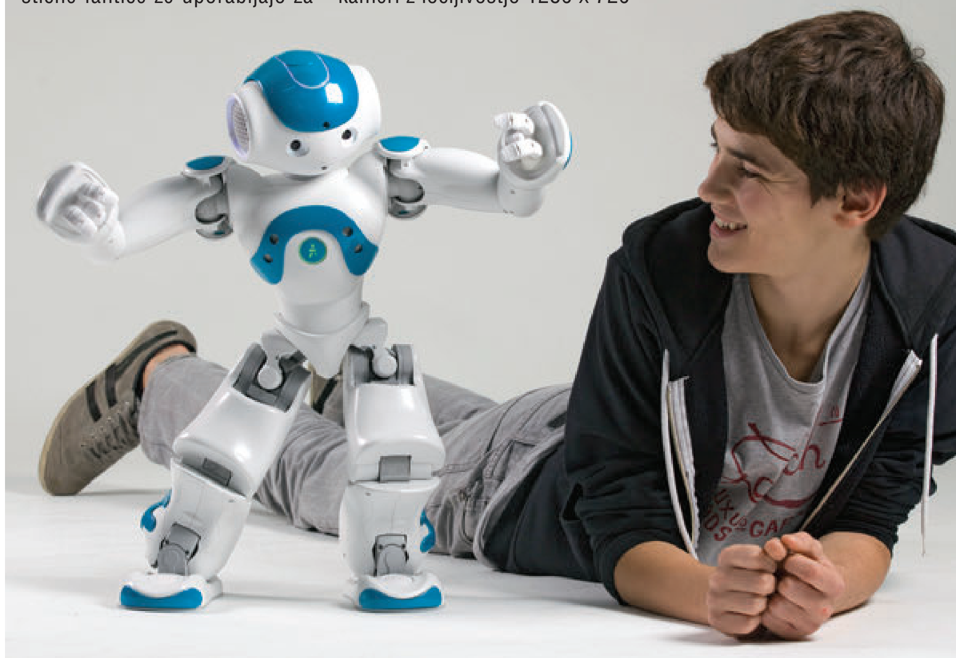

TOPIO, kar stoji za TOSY Ping Pong Playing Robot, je vietnamski humanoid za udarjanje z namiznoteniškim loparjem, ki ga radi vlačijo po sejmih. Spretnost krepi s strojnim učenjem igre.

preden se vozlišča pravilno nastavijo, enako kot človek. Računalniške bote v ta namen programsko futrajo z ogromno količino podatkov in tako na primer izboljšujejo algoritme za prepoznavo slik ali drugo iskanje informacij na internetu (data mining). Pri androidih bi morali iznajti podoben način, saj ne bi bilo ekonomično poslati robota skozi vrata, da bi zbiral izkušnje z zaletavanjem v steno. Predvideva se, da jih bomo pošiljali v virtualno okolico. Se bodo androidi učili skozi rift?
Za silo prepričljiv mehanski posnetek človeka bi potreboval za več razredov boljšo inteligenco od vseh, ki jih danes urijo na strežniških farmah. Morala bi biti zmožna vsaj delnega prilagajanja poljubni situaciji, za kar ne bi zadostoval noben skupek prepripravljenih ukazov. Če in kdaj bi se v takšnih strojnih možganih rodilo samozavedanje, pa je še vedno bolj filozofsko kot znanstveno vprašanje, saj še vedno ne vemo, kaj pravzaprav oblikuje zavest v človeškem umu. Je to le seštevek električnih napetosti ali, kot trdijo religiozno navdahnjeni, nekaj drugega, nekaj več? Zato so ideje o robotih, kot sta Daneel in Data, v tem trenutku neizvedljive, nam pa se zdijo obstoječi roboti brezupno omejeni. Posledično današnje praktične rešitve ne gradijo na zlivanju s človeško okolico, marveč na zadovoljivi priljudnosti.


Wall-E je dokazal, da ne potrebuješ povsem človeku ali živali podobnega robota, da bi pri ljudeh vzbudil simpatije. Dovolj so že glavne oporne točke, denimo oči, in kretnje, kot je pobešanje ramen.

NAO

Za razliko od Asima, ki verjetno nikoli ne bo naprodaj, je Nao komercialen izdelek. Produkt francoskega podjetja Aldebaran Electronics je sicer v prvi vrsti namenjen izobraževalnim ustanovam, posebej fakultetam za študij robotike. Hec ni poceni, saj akademska različica šolo olajša za okroglih deset evrskih tisočakov. Bolj ugodno se je registrirati kot razvijalec, saj ob plačilu treh jurjev in pol takisto dobiš robotka. To je edini način, da do njega pride fizična oseba. Roko na srce, laiku ne bo služil, ker pride brez kakršnegakoli softvera. Napisati bi si ga moral sam ali ga najti med zanesenjaki, ki male plastične fantiče že uporabljajo za čuda namenov. Recimo sinhronizirano plesno točko, ki so jo izvedli 2010 v Šanghaju in je bila internetna senzacija.
Še posebej so se ti 60 centimetrov visoki in 4,5 kg težki frajerji izkazali pri robobrcu. Ta poenostavljena različica nogometa je za robotiko to, kar je bil svojčas za računalništvo šah. Preizkuša namreč vse, kar bi moral imeti sodoben robot: gibčnost, pamet in zmožnost sodelovanja. S konkurenco so pometli tako temeljito, da so že 2007., bori dve leti po predstavitvi, postali predpisan model za standardno kategorijo, kjer so zamenjali najbolj znanega robotskega psa Aiba. Logično, kajti strojna oprema konkretno presega Sonyjevega cucka. Dve kameri z ločljivostjo 1280 x 720 poskrbita za stereoskopski vid in sklepi zmorejo 27 smeri gibanja. Njihove tekme je zabavno gledati, čeprav so še daleč od nogometa. Poišči na YouTubu kak posnetek z RoboCupa!
Obstaja pa še ena različica robotka, namenjena šolam za učence s posebnimi potrebami. Z njo ciljajo zlasti na avtistične otroke, ki čustveni stik bojda laže navežejo z igračo. Temu prilagojeni Nao zna izražati čustva – žalostno pobesi glavo in ramena, od veselja dvigne roke v zrak ter zapleše. Prek njegovih kretenj naj bi se avtističen otrok socializiral, naprava pa zna prepoznati obraze, tako da ve, s kom ima opravka. Da gre za resen projekt, priča finančna podpora Evropske unije.



DOMAČE NALOGE UMETNIH LJUDI

Ob takšni trnovi poti skozi njihov razvoj se človek vpraša, čemu bi androidi sploh koristili. Najbolj očiten odgovor je, da bi lahko počeli vse tisto, kar počne človek, še posebej, če gre za dolgočasno, ponavljajoče se delo, na primer v proizvodnji. Nakar ugotoviš, da takšne naloge dostikrat že opravljajo roboti – vendar ne univerzalni, ki bi zamenjali celostnega človeka z vsemi vidiki njegove zmogljivosti, marveč namenski, skrajno prilagojeni funkciji, za katero so bili izdelani. Tu govorimo o vsem mogočem, od naprav za tekočimi trakovi avtomobilskih tovarn do vojaških dronov. Gre vendarle za orodja. In preprosta orodja niso le lažja za izdelavo, marveč so konkretno cenejša. Slaba stran je, da jih ne moreš uporabiti za nič drugega, saj ti samovozeči avtomobil ne bo dobro kuhal in hišni sesalnik ne peljal otroka v vrtec. Dobra stran je, da jih za kaj drugega niti ne potrebuješ. Namečkoma takšni stroji ne rabijo pretirane inteligence, da so zmožni opravljati svoje delo z zmanjšanim nadzorom ali celo povsem brez njega, zato odpadejo dileme z zavestjo. Čemu potem ustvarjati predragega umetnega človeka zgolj zato, da bo rokoval z 'neumnimi' stroji?


Pri testih, kot je bil DARPA Challenge na sliki, so pogruntali, da morajo robotom za delo v težavnih razmerah omogočiti čutenje bolečine. Tako bodo nevarnosti ustrezneje ocenili in se nanje odzvali.



Verjetnejši kot univerzalni androidi bodo v bližnji prihodnosti namenski pomočniki, kot je takšen kuharski avtomat britanskega podjetja Moley Robotics. Podoba na sliki je iz konceptnega oglasa, dočim so stvarni prototipi nerodnejši. Trenutno znajo skuhati nekaj ducatov preprostejših jedi, od omak do testenin in omlet.

Toda kot nam dokazujejo Atlas in izzivi ameriške agencije DARPA, očitno obstajajo scenariji, ko enostavnejši robot ne zadostuje. Recimo tedaj, ko bi naloga dejansko zahtevala humanoidnega 'agenta', ki bi se moral znajti v okoljih za bitja z dvema rokama, nogama in višino meter in pol plus čevap. Takega, ki bi se lahko čimbolj samostojno in iznajdljivo odzval na okoliščine, prenevarne za pravega človeka. Naj bo to delo v poškodovanem jedrskem reaktorju, ob potopljeni ladji ali nemara na Mednarodni vesoljski postaji. Lahko si predstavljamo, kako android popravlja modul od zunaj in je pri tem bolj okreten kot astronavt v nerodnem skafandru. Seveda ne bi bilo treba, da je tak stroj do pikice enak človeku. Koga briga, če ima Atlas namesto obraza ponev, če zakrpa reaktor? Zato bi šli lahko še korak dlje in bi imel tak android štiri roke in transformersko zgradbo, da bi se lahko kot Samus preobrazil v žogo ter se zakotalil skozi majhne jaške.

Pomembnejša veja androidov s pristno človeško podobo bi bila tista, ki takšne oblike ne bi imela (samo) zaradi fizične postavljenosti v okolje s kljukami vrat na višini metra, marveč zaradi psihičnih potreb ljudi. Podobni bi nam morali biti bodisi zaradi prijudnosti, kot v primerih strojnih kelnarjev in receptorjev, bodisi v neposredni vlogi menjave stvarnega posameznika. Ne čudi se, takšni koncepti že obstajajo. Na Japonskem (kje pa drugje) te na sejmih objemajo prototipi za skrb za starejše občane, dočim je model Telenoid R1 namenjen prenašanju dotika na daljavo med dvema človekoma. Na vrhu spiska so seveda obvezne robotske spolne delavke, ki jih nikoli ne boli glava. Razen če so za to programirane ali nenadoma dobijo zavest in zaštihajo človeškega ljubimca. Ne, to pa še ne obstaja, samo preveč smo gledali Ghost in the Shell. Gumijaste lutke Realdoll, ki so povsem negibne in brez robotskih vključkov, ostajajo vrhunec zabave z umetnimi oblinami.

NOVI GOSPODARJI?

Današnji androidi v najboljšem primeru dosegajo inteligenco majhnega človeškega otroka. Zato pravih, ki bi se izmikali detektivom in zrli goreča plovila na ramenih Oriona, še lep čas ne bomo uzrli. Kar pa ne pomeni, da področje stagnira. Na počez lahko po svetu naštejemo več kot sto projektov, ki se ukvarjajo s humanoidnimi roboti. Med drugim v Turčiji in Iranu, kjer je Surena III celo eden od naprednejših na svetu. Dobra polovica jih je na Japonskem, kjer ima itak vsaka tehnološka firma tovrsten oddelek. Je pa japonsko številko vendarle treba jemati z rezervo, saj velik delež zavzemajo tako imenovani Actroidi, igralski roboti v vlogah receptorjev, med katere spada Toshibina hostesa ChihiraAico. Sem so vključene celo lutke, na katerih se učijo zobarji in kirurgi. A zakaj bi ne bile, saj so izdelane z namenom posnemanja pravega pacienta in vsega, kar lahko gre med posegom narobe? Niso pa avtonomne, saj jih nadzoruješ z računalnikom.



CHIHIRAAICO

Za robote z ekstremno človeško podobo smo vajeni, da ostajajo na Japonskem, do nas pa kapne kaka sličica, da si mislimo, kako utrgani so poševnookci. Na lanski CES je Toshiba pripeljala robotsko hosteso, ki so jo poimenovali ChihiraAico. Trdijo, da je med vsemi androidi doslej zmožna najbolj realistične obrazne mimike in povsem naravnih gibov, kar ji omogoča kar 43 pnevmatskih aktuatorjev. Od tega jih je 15 na obrazu in 24 v rokah ter ramenih. Trup in navzdol odpadejo, saj ni gibljiva. Namenjena je "prostorom, kjer bo ogrevala srca s toplino in človeškimi emocijami, posebej v zdravstvu." Omenjajo ostarele paciente, za katere se vse preredko najde prijazna beseda, posebej take, ki jih muči demenca.

Slednje jim radi verjamemo, kajti v trenutni izvedbi je androidka zdravemu človeku naravnost srhljiva. Ob tem ne pomaga ne vzneseno prepevanje Sive poti ne obvladovanje znakovne govorice gluhih. Velike, mrtve oči, ki se premikajo in so sposobne zajokati (!), mehansko odpiranje ust ter voščene, okorne roke ti dajo občutek, da imaš pred sabo slabo animirano truplo. Lahko se nasmeji, namršči ali je žalostna, a dejansko se ti zdi, da te obrazne spremembe poganja črna magija. Čeprav je jasno, kaj skušajo inženirji doseči, bi bila javnost projektu bolj naklonjena, če bi poskušali z bolj karikirano, recimo animejsko različico.



Artificial Intelligence Lightweight Android, ljubkovalno AILA, je robotka z univerze v Bremnu. Tam snujejo mehanski nadomestek za upravljanje z Mednarodno vesoljsko postajo, če bi če biološkim originalom zgodilo kaj hudega. Ker mora pretikati knofe v človeških 'vmesnikih', je humanoidna oblika smiselna.



Kaj se bo zgodilo, ko bo človek dobil ubogljivega robotskega spolnega in ljubezenskega partnerja? Futurama nam obljublja propad, kajti ljudje naj bi se, ko se jim ne bi bilo več treba potegovati za partnerjevo naklonjenost, čisto polenili. Nemara bomo zaradi tega v prihodnosti robotom umetno vdelovali slabosti.



Androidi ženskega spola imajo lastna poimenovanja. Sprva so jih nazivali femboti, dočim je novejši izraz ginoid. Na sliki receptorka v japonskem hotelu, kjer je poleg nje še tak s podobo raptorja.



Za rabo Telenoida R1 rabiš dva taka ... oneja, ki sta povezana po spletu. Ko enega objameš, gibe prenese na drugega, in posredovati zna govor. V delu so že inačice z manj žalostnim obrazom.



NASA humanoidnega pomočnika Robonauta za delo na vesoljskih postajah razvija od leta 1997. Na ISSu je bil že večkrat gost, najbolj navdušujoče pa so njegove noge, ki so gibljive kot kača.



ICUB

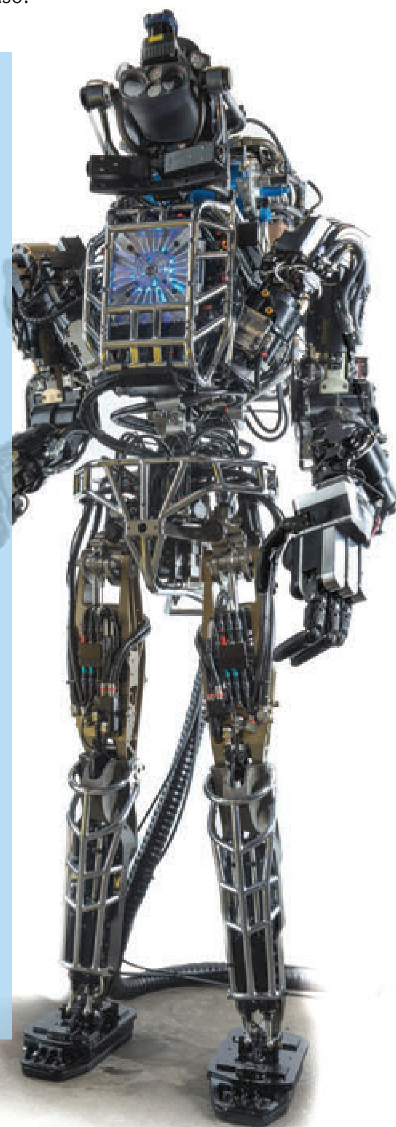
Projekt konzorcija evropskih univerz, za katerega je več milijonov prispevala Evropska unija, je bil nekaj časa najbolj gibljiv robot na svetu. CUB je kratica za Cognitive Universal Body, po naše razmišljujoče univerzalno telo. V praksi gre za meter visokega robota, ki naj bi v vsem posnemal približno triletnega otroka. S tem ni mišljeno le gibanje, marveč sistemi kognitivnega mišljenja. Po domače povedano, znanstveniki so skušali hkrati s telesom razvijati umetno inteligenco, ki bi se logično in samostojno odzivala na dražljaje. Fizično so jih izdelovali na Italijanskem tehnološkem inštitutu IIT v Genovi, kjer so prispevali levji delež raziskav, zato ga upravičeno štejejo za svojega otročiča.
Projekt je tekel pet let in pol in v končni različici je imel robot, ki je dejansko videti kot srhljiv mehatronski dojenček, 53 smeri gibanja sklepov (leta 2011 ga je prehitel Asimo). Znal se je plaziti in kasneje hoditi, najti pot iz labirinta in celo streljati z lokom! To pomeni, da so mu v roke dali lok in puščico, nakar se je moral sam naučiti zadeti tarčo. Že v osmem poskusu so njegove nevronske mreže zadele v črno. Uradno so projekt zaključili leta 2010, vendar četrt milijona vrednega robota pač ne završeš. Po vsem svetu jih še vedno obratuje kakih trideset in okoli njih se je zbrala majhna, a zelo produktivna skupnost, ki meni, da je umetno pamet treba razvijati skupaj s telesom, v katerega bo položena. Velik del dinamične programske kode namreč odpade ravno na učenje, kako ravnati s korpusom.

Ni se nam še treba bati, da bi nam humanoidni avtomati masovno prevzemali službe. Ravno pred meseci je neka kitajska veriga restavracij ustavila pilotski projekt robotskih strežajev, ker so bili povsem neučinkoviti – prepočasni in slabo gibljivi v gneči lokalov. Dodaten problem pri teh kvaziandroidih je srhljivi dol (uncanny valley). Izraz opisuje lastnost naših možganov, ko se nam človeka ponazarjajoča lutka zdi tembolj srčkana, čimbolj je podobna človeku – dokler v nekem trenutku ne postane srhljiva, ker je skoraj povsem, a ne čisto podobna človeku. Je prelomna točka, ko nas zmotijo napake in nam je privlačna toliko kot truplo ali zombi. Ni čudno, da je več raziskav lani zaključilo, da imajo ljudje raje robote, ki niso preveč podobni človeku.

S projekti ne tako zelo človekolikih robotov ni teh težav, ker jih dojemamo kot igrače ali mladičke. Nenevarne, simpatične, malce nerodne. Zato nam dosti hitreje sedejo v srce, na primer Wall-E, ki sicer nima nog, ima pa takooo lepe učke. Hkrati njihova navidezna nenaprednost napram potencialnemu androidu pomeni, da jih imamo za neumnejše. Zanimivo, da je do podobnega zaključka prišel že Asimov v Robotih jutranje zore. Mogoče še stoletje ne bomo prišli do umetnega človeka. Nemara se jim bomo zaradi strahov, podobnih tistim v igrah Deus Ex, skušali celo izogniti in njihov razvoj prepovedovali ali sabotirali. A kaj lahko se zgodi, da nas bo kak naslednik nepričakovano vprašal: "Gospodar, ali ima ta enota dušo?"

ATLAS

Seznam najpomembnejših človekolikih robotov bi bil nepopoln brez družbe Boston Dynamics, ki navdušuje robotike širom sveta. Njihovi štirinožni stroji, kot sta BigDog in WildCat, so namreč kralji ravnotežja in hoje po vsakršnem terenu. Skoraj vsako leto predstavijo okretnejši model. Trenutni paradni 'pes' Spot tehta štirideset kil in z lahkoto teka čez drn in strn, ko pa ga skušaš podreti, se lovi neverjetno življenjsko. Tako opogumljeni so se lotili izdelave dvonožca in nastal je PETMAN. Naročnik je bila ameriška obrambna agencija DARPA, namen pa testiranje zaščitnih oblačil za radiološko, biološko in kemično nevarnost. Temu primerno so hoteli simulirati gibe vojaka, ki opravlja dotične naloge, in iskati sledi obrabe ali pomanjkljive zaščite. Robot je zato poln senzorjev za nevarne snovi, a hkrati realistično gibljiv. Ko je oblečen in nosi masko, ga kaj lahko zamenjaš za živega človeka.
Enakega mnenja so bili na Agenciji, zato so naročili izdelavo naprednejšega modela, ki bi ga poslali v nevarno območje. Nastal je Atlas, visok meter devetdeset in težak kar 156 kilogramov. Sposoben je bil hoje po ruševinah in stabilnosti na eni nogi ob udarcu desetkilogramske uteži! Ker je programska koda odprta, ga je več ekip izbralo kot strojno platformo za lansko robotsko tekmovanje, ki ga organizira DARPA in ga je navdihnila nesreča v Fukušimi. Tam je zasedel drugo mesto, saj ga je v samem finišu premagal korejski HUBO. To je Američane samo še podžgalo in pred meseci smo pisali o posodobljeni inačici, ki tehta zgolj 82 kilogramov ob višini meter in tričetrt! To so dosegli z napredno bionično zasnovo, ki se zgleduje po človeških kosteh. Namečkoma zna ta Atlas celo odpirati vrata, brrr.
To je trenutni vrhunec univerzalnih delovnih humanoidnih strojev. Je pa hecno, da skuša lastnik Google oziroma krovno podjetje Alphabet Boston Dynamics kljub tem impozantnim uspehom prodati. Menda so tamkajšnje raziskave preveč bazične in jih ne bodo mogli dovolj kmalu tržiti. Morda Sergej in druščina vendarle niso tako širokega duha, kot smo sklepali po tem, ko je spletni velikan pred leti na mah pokupil ducat robotskih podjetij. Ali pa to kaže zgolj na dejstvo, da univerzalni delovni androidi (še) niso tako zelo uporabni, o čemer razglabljamo prav v tem članku.




FAK JU, ŠOLA!
ELYAS M´BAREK
JELLA HAASE
KAROLINE HERFURTH
SCENARIJ IN REŽIJA BORA DAGTEKIN
CONSTANTIN FILM PREDSTAVLJA LENA SCHOEMANN / BORA DAGTEKIN FILM „J... SE, PROFESOR 2"
ELYAS M'BAREK JELLA HAASE KAROLINE HERFURTH KATJA RIEMANN VOLKER BRUCH MAX VON DER GROEBEN GIZEM EMRE ARAM ARAMI ANNA LENA KLENKE LUCAS REIBER RUNA GREINER
JOHANNES NUSSBAUM ALWARA HOEFELS ZSA ZSA INCI BUERKLE IN USCHI GLAS KOT GOSTJE JANA PALLASKE FARID BANG MICHAEL MAERTENS BERND STEGEMANN IN ENISSA AMANI
SCENOGRAFIJA EVA MARIA STIEBLER DIREKTOR FILMA BERNHARD THUER GLASBA BECKMANN DJORKAEFF BEATZARRE MONTAŽA CHARLES LADMIRAL DIREKTOR FOTOGRAFIJE ANDREAS BERGER
IZVRŠNI PRODUCENT MARTIN MOSZKOWICZ PRODUCENT LENA SCHOEMANN BORA DAGTEKIN SCENARIJ IN REŽIJA BORA DAGTEKIN
FILM SO OMOGOČILI FFF Bayern medienboard
PICTURE TREE INTERNATIONAL
Constantin Film
2i FILM
V KINU OD 9.6.



PrFOXa zjutraj razmišlja o imenu svojega kalodonta in o tem, kaj bo prinesel nov dan s prav posebnimi učenci.

Odkod imena zobnih past?

Želja po lepih zobeh in svežem dahu sega v antične čase, ko si je iznajdljiva raja zobe drgnila s prahom iz oglja, kosti ali celo ostriginih lupin. Očitno so takrat biserni nasmeh jemali jako dobesedno. Srednjeveški evropski človek je zbirki čistilnih sredstev dodal pripravke iz krede, zdrobljene opeke in nenazadnje soli oziroma sode bikarbone. O marketingu svojih izumov pa najbrž do industrijske revolucije nihče ni pretirano razglabljal. A danes je samoumevno, da za uspešno prodajo vsakovrstnih reči potrebuješ vrhunski 'branding', kamor sodi poleg čimbolj sijoče šatulje tudi zveneče ime izdelka. In spet smo pri Grkih in Rimljanih, ki veljajo za začetnike učenih ved, kot sta medicina in farmacija. Poleg praktičnega znanja so nam zapustili še dva zapletena jezika, zato naravoslovci zmeraj izpadejo nadprofesionalni kadar izustijo kakšen –us na koncu besede. Učinek s pridom izkorišča kozmetična industrija, ki z imeni produktov za ustno higieno prodaja lepoto in zdravje kar v tubi.
Prva industrijska antibakterijska pasta iz leta1908 je bila ameriški kolynos. Ime so sklepáli iz grških besed *kolyo* in *nosos*, ki pomenita preprečevanje bolezni, kar precej pošteno opiše namen sveže pogruntavščine. Najpopularnejše besede iz antičnega sveta so grški *dónti* in latinska *dens* ter *dentis*, ki pomenijo zobe, sledijo izrazi za lepoto, recimo grški *kalós*, ter latinski *lux*, ki ga pri nas slišimo kot luč. Zdaj si že lahko sestaviš ime najbolj priljubljene znamke iz Avstro-Ogrske, na katero vežejo lepi spomini tudi marsikaterega bralca, ki je svoje zobovje drgnil že davno pred osamosvojitvijo. Kalodont je tako osvojil uporabnike, da se je v več slovanskih jezikih spremenil v obče ime za zobno kremo. Tuba z nazivom *vademecum* na drugi strani prodaja čisto drugo filozofijo. Kdor malo zastopi rimljansko, sliši 'pojdi z mano', kar zapoveduje pogosto miganje s ščetko.



Čeprav kalodonta že dolgo ni pred našimi kopalniškimi ogledali, je njegovo ime ostalo. Za nostalgike ga zdaj proizvaja hrvaška tovarna.

Starodavna govorica se dobro sklada tudi z germanskim jezikom v primeru, ko latinski vodi dodaš angleško svežino in dobiš tribarvni *aquafresh*. Ali v primeru *oral B*, ki stoji za rimljanski izraz za 'usten' (usta so oralis) plus prvo črko lepote. Colgate pa nima za imenom nikakršnega besedoslovja, kajti ime ima po angleškem ustanovitelju firme.
Zaradi zavedanja, da vase vnašamo na tone kemikalij, se je na policah drogerij znašlo več tub z zeliščnimi imeni in čudežno biomočjo. Ti vabijo narod k bojkotu multinacionalk in jih po Rousseaujevo kličejo nazaj k naravi, kjer mu ajurzobni pripravki popeljejo sklenino do nirvane. V bodoče je pričakovati še preskok k nano-piko-femto poimenovanjem zobnohigienskih pripravkov, ki ne bodo obljubljala samo mentol sape in zaslepljujoče beline, marveč rast vsaj še tretje generacije grizal.

Kaj je avtizem?

Avtizem je kompleksna razvojna motnja, za katero je težko reči, kaj natančno jo povzroča, vendar se domneva, da gre za sklop genskih in okoljskih vplivov. Trenutno se precej ugiba, ali morda avtizma vendarle ne povzroča redno otroško cepljenje, česar strokovnjaki ne morejo ne ovreči ne potrditi. Izraz sicer označuje spekter različnih motenj, od blagih do izjemno hudih, ki posamezniku onemogočajo funkcioniranje v družbi. Simptomi obsegajo spremenjeno vedenje na področju socialne interakcije ter verbalne in neverbalne komunikacije. Pri Aspergerjevem sindromu ali visokofunkcionalnem avtizmu pa govor običajno ni prizadet. Včasih je celo nadpovprečno razvit, a je več izzivov na socialnem področju.
Znaki, da ima otrok motnje avtističnega spektra, se lahko pokažejo zelo zgodaj, ko starši pričakujejo, da se bo malček nasmehnil, sledil pogledu ali se želel crkljati, vendar se to ne zgodi. Postavljanje diagnoze na podlagi seznama simptomov je neprimerno, toda staršem je lahko v pomoč ustrezni strokovnjak, s katerim se je moč pogovoriti o morebitnih dvomih. Med opaznejšimi simptomi je otrokov individualizem. Sam se igra, ne komunicira z drugimi otroki in je pri dejavnostih zelo samostojen. Pri klasičnem avtizmu je specifičen tudi razvoj govora. V nekaterih primerih otroci sploh ne govorijo ali razvijejo motnjo v obliki ponavljanja fraz. Ta je humorno, a precej korektno prikazana v Velikih pokovcih, kjer Sheldon, ki ima po vsej verjetnosti Aspergerjev sindrom, zmeraj trikrat pokliče Penny.
Osebe z avtizmom imajo pogosto ozko usmerjene interese, zato boš med njimi našel glasbene genije, posameznike, ki so živi koledarji, in pikolovske naravoslovce. Ti se v pogovoru velikokrat vračajo na svoje priljubljene teme, ki jih naštudirajo do najmanjših podrobnosti, včasih pa presenetijo s čim izven konteksta. Tako znajo biti naporni učenci, saj med poukom postavljajo ogromno vprašanj, ki nikakor niso povezana z obravnavano temo. Druga njihova zanimiva posebnost so stalni obredi. Če se vrnem k Sheldonu, lahko pri njem opazimo natančno jutranjo rutino in dneve, ki so posvečeni posameznim hobijem. Sprememba ritualov ga popolnoma vrže s tira, kar je še ena značilnost avtističnih motenj. Posamezniki obožujejo red in predvidljivost situacij, sicer postanejo nemirni, če ne celo panični.



Nenavadni zmagovalki Britanskih talentov Susan Boyle so leta 2013 postavili diagnozo Aspergerjev sindrom, o čemer pevka povsem iskreno govori.

Sheldon zase pravi, da potrebuje znak za sarkazem, saj ga enostavno ne dojema, čeprav je izjemno inteligenten. To je dodatna karakteristika oseb z motnjami avtističnega spektra. Mogoče je, da jim šale niso smešne, metafore razumejo dobesedno in zajedljivost jemljejo zares, kar pripelje do hecnih ali nerodnih momentov v komunikaciji. Poleg naštetega se lahko pri vsakem človeku z avtizmom pojavi kup samo njemu logičnih posebnosti v mišljenju ali funkcioniranju. Te se je treba naučiti dešifrirati, če hočeš vstopiti v uspešno in manj frustrirajočo interakcijo z njim.
Otroci z blažjimi motnjami se v Sloveniji šolajo v rednih osnovnih šolah, kjer zanje s pomočjo strokovnjakov pripravijo individualiziran program. Če šola dobro komunicira s starši in otrokom, se v tem procesu vsi veliko naučijo. Pouk s takimi učenci je pester, v največje zadovoljstvo pa je najti trik, s katerim se jim pomaga do cilja. Včasih je dovolj samo to, da se jim navodila za nalogo pobarva rumeno.

Ne ozri se v gnevu

Razumem in vem, da je internet prinesel mnogo dobrega, na primer širno dostopno zakladnico znanja in Xhamster. Toda hkrati je v izložbo postavil številne slabe plati človeškega obnašanja, ob katerih me je občasno sram, da pripadam tej biološki vrsti. Ena od njih je jeznoritost, ki se v igrah izraža v ponarodeli skovanki 'rage quit' ali slovo iz jeze. Človek pač ob določenem špilu poživini in ga zapre, s čimer se obrani visokega krvnega tlaka in napada božjasti. Najbrž. Izgovor mora biti.

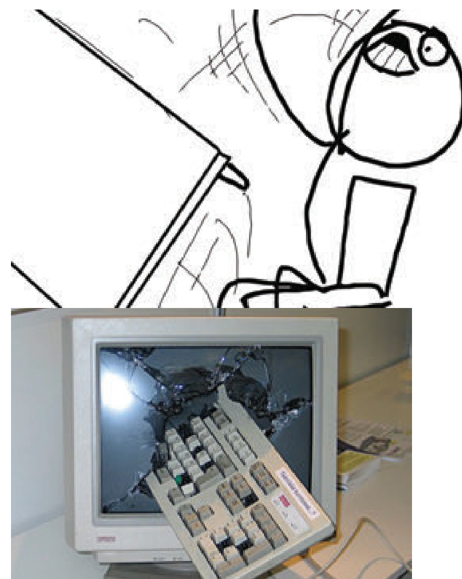
Tak pobeg je sicer legitimen in daleč od tega, da bi bil sam bolj papeški od papeža ter se delal, da nisem še nikdar rejdžkvital. Na kak slab dan mi je zenovski mir v Street Fighterju V razpokal, ko me je na spletu kakšna R. Mika dobila v kot in mi s prijateljico preštela rebra, namesto da bi jaz prek zajetnih mlečnih blazin tipal njuna. In dobro še pomnim popizditis ob neverjetno zoprnih padcih gladkosti v Dark Soulsovem Blighttownu. Tam ni bilo dovolj, da si z ozkih brvi stalno padal v smrtonosne globočine in da so te od neznanokod obstreljevali zlobnjaki. Neeee, framerate je rad padel na kakih petnajst sličic v sekundi, kar je, kot si misliš, izredno blagodejno vplivalo na preciznost gibanja po tej splošno osovraženi stopnji. Ni jih bilo malo, ki so na PS3 in xboxu 360 prav v Blighttownu vzeli dokončno slovo od Temnih duš. In še srečo so imeli, če prej niso kakovostno polomili joypada, bližnje svetilke ter matere, ki je ravnokar dobrohotno prinašala kavo in uradni vodnik po igri.

Toda vsakič, ko sem po tovrstnem odjeznoritenju posegel v večigralskem naslovu, koder sem bil vpet v dogajanje z ljudmi, sem pomislil, kaj jim s tem pravzaprav sporočam. Sebe s pritiskom na gumb za izklop resda odrešim s hipertenzijo povezanih težav, hkrati pa soigralca oziroma soigralce užalim. Njemu ali njim dam vedeti, da niso vredni zadosti, da bi z njimi končal začeto. To na neki podzavestni (ali eklatantno besedni ravni, če si pred tem vzamem čas za nekaj v eter spuščenih kletvic) zagotovo boli. Obrambni mehanizem razuma to prezre, češ, fak, ker debil, bolje, da je spokal, kakšna je ta današnja mladina in tako dalje. Ampak duša, hja, duša pa je ranjena, in če nisi sociopatski kreten, ki itak ni sposoben vživljanja v sočloveka, se tovrstne ranice naberejo. Če mene vprašaš, ni nič čudnega, da so skupnosti v nekaterih internetnih igrah, kot je League of Legends, tako nesramne in poniževalne do vsakogar, ki ne dosega njihovih namišljenih standardov. Kdor ima dušo, predse nastavi ščit razuma in se pretvarja, da je nekdo drug. Sem pa prepričan, da na daljši rok to glavi škodi in da ne gre za nikakršen preizkus moškosti, kot se zdi nekaterim ponosnežem na to, da so v takih razmerah stali inu obstali. Med tem, da si pogumen ali neumen, je dostikrat zelo tanka meja.

Ampak jasno, nihče noče veljati za teslo in nesposobneža, kajti ego to zelo težko prenese. Ko ti soigralci, nasprotniki ali lastna glava dajo vedeti, da si zanič kot pokvarjen kefir, se sproži postopek iskanja izhoda. Eden je tisti, usklajen z geslom "Git gud!", ampak postati dober ni tako enostavno. Ironično prav to terja trezno glavo, ki se umakne naskoku adrenalina in negativnih čustev, ki te hromijo. Pri nekaterih se v tovrstnih situacijah sprožijo stare, nepredelane travme, za katere človek morda niti ve ne, da jih nosi v sebi. Od nekod vznikne glas zaničevalnega starša, ki šepeta "Slab si!" ali "Iz tebe nikdar ne bo nič!" Ali pa nabrekli ego v lobanji vrešči: "N00b! N00b! N00000b!" Vrtinec sramu, ihte, nesmiselnosti in razvrednotenosti se krepi, dokler se ne zgodi prelom. Bodisi do legalnega konca partije bodisi do takrat, ko oseba kratkomalo odneha – ragequita, ker ne zdrži več. S tem nemalokrat sproži pravo podiranje domin, ko užaljeni na internet postavi sramotilni video in kviterja preganja po družbenih medijih. Ta se brani in spirala grdobij je tu.

Tudi meni ni vseeno, ko kdo ragequita in s tem pokvari tako igralno izkušnjo kot rezultat. In na jetra mi gre, če v Hearthstonu folk, ki začne izgubljati, nenadoma izgine, ne da bi se predal ali zaprl igro, tako da moram čakati na konce izmen. Tega je zadnje čase izredno dosti in ne morem si kaj, da ne bi iz tega ekstrapoliral vtisa, da je folk res nevzgojena živina. Ampak kakor sem se na cesti discipliniral in bedastoč frajerjev v audijih ne jemljem več osebno, niti me več nima, da bi jih zasledoval in sčasoma naučil kozjih molitvic (takih itak nič ne izuči!), tako se me popizditisna slovesa os(m)oljencev ne dotaknejo več globlje. Razumem, da ne gre za žalitev na moj rovaš, temveč za dejanje obupa pod velikim pritiskom ega, ki zahteva vrhunskost na vseh področjih, da bi se lahko sončil v pozornosti in odobritvi. Kaj šele, da bi take kalibre nato preganjal po forumih in jim pošiljal friend requeste, da bi jih mogel nato obsuti s posmehljivo-žaljivimi sporočili. Tedaj si s kviterji še zdaleč ne bi bil kvit, marveč bi se izkazal za še manj razumne od njih.

Sneti



Internetni Rageguy nastavlja ogledalo tistim, ki se pustijo prežeti z jezo. Spodaj pa konkretna posledica tega. Ni moj.

Doom



Puška z veliko začetnico, s čimer že od dvojke označujemo morilsko dvocevno šibrovko, je umetelno rezkana. Z nadgradnjami zmelje več zverin naenkrat!



Multiplayer premore take podobe, ko v demona zmutirani igralec razčesne nesrečneže, ki pridejo pod šape. Toda v zameno žrtvuje preveč klasičnih gradnikov.


Tale mancubus se ne zaveda, da nastopa v najnovejšem Doomu. Tu demoni njegove sorte serijsko doživljajo krvave konce pod našimi raketami, žagami, kroglami ali rokami. Doom je spet pobezljan in podivjan!

Vsi pripovedni mediji človeške civilizacije poznajo fabule s prečiščeno, oskubljeno idejo boja dobrega proti zlu. Brez negotovega močvirja moralne sivine in bremena večplastnega konteksta. Maske padejo in ostanejo samo dobričine proti zlobnežem. Oklenemo se jih tedaj, ko duša potrebuje zatočišče in potrditev. Doom je tu vselej zasedal posebno mesto. Prelomna prvoosebna streljanka ni pustila dosti mesta subtilnosti: nasproti so nam stale horde rogatih, zobatih in renčečih demonskih pošasti, ki jih je bilo treba z dežjem raket in svinca poslati nazaj v peklenski onstran, od koder so se vzele. Protagonist, enostavno imenovani 'doom guy', ni bil superheroj, marveč brezimni soldat, ki se je znašel ob nepravem času na nepravem mestu, do kolen v peklenskih mrtvakih. Zanesel se je lahko zgolj na lastno divjost in Puško. To je bil gol človeški pogum proti čisti zlobi.

Četrti del niza se po srhljivostno naravnani trojki vrne k tem prvinskim koreninam izvirnika, kar izraža že njegov preprost naziv: Doom. Toda nekaj se je vendarle spremenilo. Na samem začetku igre piše: "Oni so srditi, brutalni, neusmiljeni. Toda ti ... ti boš še hujši. Paraj in trgaj, dokler ne bo opravljeno." Doomov soldat ni več 'guy, marveč 'doom slayer'. Sprejel in ponotranjil je svoj bes. In to se pozna na vsakem koraku.

'Sign of Evil'

Prvo lobanjo z golimi rokami zmečkaš v kup rdeče žolce pet in pol sekunde po pričetku. S tem novi Doom požene krvavo križarsko vojno proti nekrščanski rogati zalegi in noge ne vzame s plina vse do zaključne špice. Dogajanje je postavljeno v načeloma isto človeško bazo na Marsu kot v enici in trojki. Toda pozabi na polurno štorijalno pripravo iz predhodnika, kjer si se sprehajal po postojanki. Ko se tu zbudiš v nenavadnem sarkofagu, so hladni kovinski hodniki že obarvani rdeče in polni odtrganega mesa. Seveda ne tako polni, da ne bi mogli biti še bolj. Kmalu poprimeš za puško in tudi stari demonski znanec imp se prikaže pred teboj, da jo imaš na čem preizkusiti. Doom, pogrešal sem te. No, koj zatem se zveri lotiš ročno in prvi odtrgaš goltanec, drugi pa nek ledvicam podoben del notranjosti.

Boj se je spremenil in to pošteno. 'Rip & tear' ni prazen vzklik, ki ga špil trosi sem in tja kot črevca, marveč uteleša (oziroma razteleša) ročno mikastenje. Načeloma lahko vsako zver kresneš s pestjo po zobeh kot v dobrih starih časih, a tisto pravo so usmrtitve, ki jim Doom pravi 'glory kills'. Ko je beštija načeta od krogel in eksplozij, se prične opotekati in za nekaj trenutkov ne napada, kar igra nakaže z modrim pobliskavanjem. Če si dovolj blizu, postane ta znak oranžen in to je trenutek, ko lahko doom slayer na pošasti izvede pokončanje, vredno Sub-Zerovega trganja hrbtenice iz Mortal Kombatov. Manjši monstrumi jo odnesejo še poceni, pretepeni z lastnimi odtrganimi udi ali z zavitimi vratovi. Na večjih pa junak počne umetnije kot Hannibal Lecter in jim tlači iztrgana čreva v usta, ruva oči ter jih razkosava z odlomljenimi rogovi. Posamezen fatality je odvisen od tega, kam usmeriš pogled, in sleherni nasprotnik jih ima na spisku več, da jih lahko igrivo odkrivaš in se učiš peklenske vivisekcije.

Posebno poglavje je verižna žaga, ki ima tokrat vlogo ultimativnega usmrtilnega orodja. Na kratko povedano: z njo moraš samo pomahati v smer izbranega sovraga in bo končal v več delih, kot je bil iz njih sestavljen. Na ta prijem so imuni zgolj šefi, toda motorka golta bencin proporcionalno sovragovi velikosti oziroma zahtevnosti. Ker dragocenega goriva naokoli ne leži dosti, jo je treba privarčevati za kočljive trenutke, ko ti nesnaga diha za vrat ali ti zmanjkuje streliva. Pokončanja z motorko namreč iz beštij raztresejo municijo, dočim ročna izvabijo predvsem zdravje. Hja, tule ne raču-

naj na samodejno celjenje ran v odmaknjenem kotu. Model, to je Doom! Tu se ne skrivaš za zakloni kot en bojazljiv hepan, ampak divjaš okoli kot stekla gorila. Priboljški, ki padajo iz usmrčenih falotov, pa so za nemoteni tok nasilja ključni.

'Dark Halls'

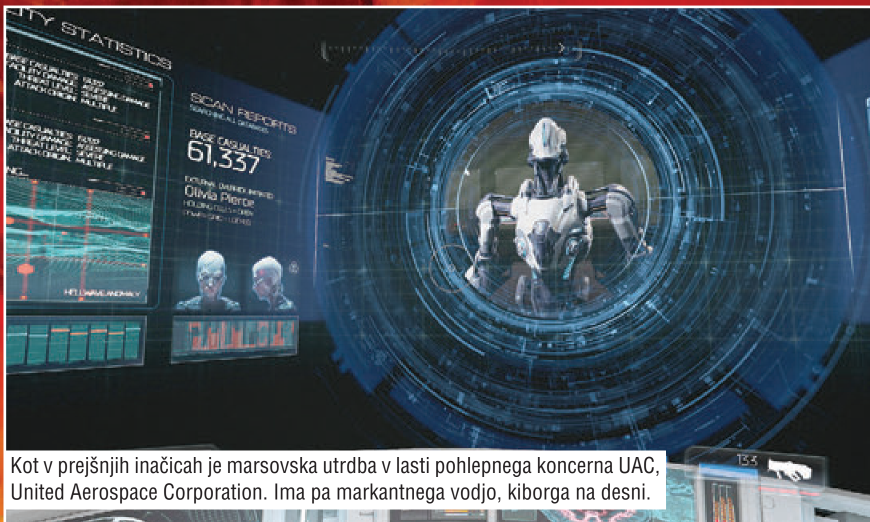
Srečanja z demoni imajo namreč brutalen tempo množičnih naskokov. Okej, sem in tja te skuša kak grdavž presenetiti v temnem hodniku, ampak to je bolj žgečkanje, da ti ni dolgčas in bi nemara pomislil, da si v kakem hipsterskem indie špilu. Zvečine so poglavitni spopadi arensko zasnovani: znajdeš se v bolj ali manj odprtem prostoru in nenadoma se nate v valovih usuje vsa bolečina, kar je uspe Pekel tedaj zbobnati na kup. Iz lukenj pokukajo zobati gravži in še več se jih na sceno teleportira. Odvisno od izbrane težavnosti te lahko napade toliko beštij, da trupla nimajo kam padati in te uspejo premlatiti celo med izvedbo glory killov. Usmrtitve namreč privzeto trajajo kako sekundo, med katerimi lahko zelo močno prejemaš udarce; kasneje lahko ta čas z nadgradnjami skrajšaš. Zato moraš biti pazljiv. Sleherni fatality te izpostavi nevarnosti, a ti hkrati zagotovi prepotrebno obnavljanje zdravja, podobno kot Diablove rdeče krogle ali Bloodbornovi protiudarci.
Valovi zverin so običajno vse močnejši in zahtevnejši. Zombijastim nekdanjim uslužbencem baze in impom sledijo višji člani peklenske hierarhije. Hell knighti, mišičasti hrusti, bolj podobni onim iz trojke kot kopitljavim kosmatežem iz izvirnika. Kostkoti z raketometalci revenanti, legendarne enooke leteče glave cacodemoni in polšefovski baroni pekla. Pripravljen moraš biti, da zateženemu naskoku morda sledi še kakšen, zato ni pametno prehitro ponucati vsega streliva in power-upov, ki ležijo na sceni. Morda boš začasno neranljivost ali quad damage, ki početveri škodo orožij, nucal minuto pozneje ... Spopadi so, posebej na višjih težavnostih, zato kar malce ugankarski, ko moraš s pogledom naokrog hipno oceniti, od kod preti največja nevarnost in katere pošasti se lotiti najprej, da jo morda hitro zakolješ in tako dobiš nekaj zalog.
Dodatno dimenzijo boju vdihne junakova gibčnost. Ne zna se sicer drajsati po tleh in početi premetov kot liki v tretjeosebnih akcijadah, toda z dvojnim skokom raketnih škornjev se lahko pošlje dosti v luft in predvsem zgrabi bližnje police ter se urno zavihti nanje. Skorajda ni prizorišča, kjer bi spopadanja ne mogel prenesti pošteno v višino. Preden se zaveš, kot Mario poskakuješ med različnimi ploščadmi in pošiljaš rakete vsenaokrog, medtem ko si te demoni na vse kriplje trudijo uloviti. Tudi njih je namreč Pekel obdaril z nemajhno hitrostjo, zato nikjer in nikdar nisi zares varen, če stojiš pri miru. Tu je norenje zapovedano.

'Waltz of the Demons'

To je Idjeva vrnitev k formi, ki je pred triindvajsetimi leti začrtala žanr prvoosebnih strelječin in sprožila stampedo klonov. Veterani se bodo od pogledu na prizorišča začeli psihotično režati, ker se udinjajo mehaniki, ki jo imamo stari igralci FPSjev v krvi. Če vidiš sumljivo veliko zabojev z raketami, lično postavljenih v vrsto, je na redu zajeban spopad, morda celo s šefom. Če prideš v veliko sobo, polno potk, stranskih hodnikov in polic, se bo v kratkem tako usulo nate, da boš gazil po gorečem mesu. In če vidiš več rdečih sodov na kupu, potem bo roštilj z impovimi zarebrnicami.
Soočanje s takimi situacijami zahteva prefinjeno ravnotežje logičnega načrtovanja in pobezljanega divjanja v ritmu težkometalne muzike, ki šopa adrenalin po žilah. Pogledaš naokrog in si v glavi v trenutku napraviš razpored streliva, vkup z rdečo kroglo – berserkom na drogu pod stropom, ki ti pesti spremeni v tovornjak v naletu. Stopiš na sredo, vrata se zapro in ples se začne. Sence izdajo prve napadalce in iz teme poletijo impovi fireballi; beštija se je naučila nekaj novih prijemov in zna plezati po stebrih. Seciranje položaja začneš z avtomatsko ali plazemsko puško, ker sta primerni za srednje razdalje. Če zverine pridejo blizu, poprimeš za šibrovko ali dvocevko, ki z značilnim 'tumpom' dela peklensko čežano. Ko se pojavijo zavaljeni mancubusi z bazukami namesto rok, pa je čas za težko artilerijo. Raketometalec, minigun, ali novinec med Doomovimi krepalicami, railgun. Do trenutka, ko moraš poprijeti za atomski top BFG9000, rdeči kompot že dodobra prekriva sceno. Seveda nosiš s seboj vsa orožja naenkrat. Model, to je Doom.

Še ena značilnost iz klasičnih iger je odsotnost menjave nabojnikov, saj nabijaš zgolj dvocevko in ne menjaš niti raket! To bi vendar preveč upočasnilo karnažo.





Kot v prejšnjih inačicah je marsovska utrdba v lasti pohlepnega koncerna UAC, United Aerospace Corporation. Ima pa markantnega vodjo, kiborga na desni.

Z žago je tako neizmerno uživaško pustošiti, da se težko zadržiš, da je ne bi vselej uporabil na prvi hodeči stvari v sceni. Z raztelešanji so se jako potrudili.



Peklenska okolica, ki spretno prekinja marsovsko, z lahkoto spusti čeljust. Na neki točki bereš o arenah, koder se demoni tepejo med seboj, nakar uzreš tole.





Call of Duty so v MP kopirali tudi skozi bonuse – perke. Toda tu imajo ti 'hack modules' vsaj zanimive, kratkočasne sprožane učinke, kot je radarski vid.


Dizajn pošasti pobira tako iz bolj organskih izvirnikov kot kiborške trojke. Z odlično grafiko ustvari okrvavljena bitja, ki bodo mlajše preganjala v sanjah.

DOOMOV STRIP

"Nekega dne leta 1996 je skupina možakarjev skadila preveč cracka, si v oči injicirala čisti heroin in izrodila nekaj, kar je v skupnosti znano kot Doomov strip." Takole gre basen o štirih Američanih, ki so z žegnom založnika prvega Dooma, GT Interactiva, napravili sicer kratek, a v skupnosti neizmerno legendaren stripič, ki je poskrbel za kopico znanih rečenic, kot je vzklik "Rip & tear". Ker je bila izvirna igra bolj švoh z govorjeno štorijo, je strip to praznino zlahka zapolnil. Risani junak namreč milo rečeno bolne rečenice deli tako hitro kot smrt vseh rogatim sovragom. Zadeva je na voljo zastonj na *Doomworld.com/ 10years/doomcomic/* in vsekakor jo bereš na lastno odgovornost, ker ni za tiste s težavami na srcu, ledvicah, jetrih in črevesju.



NADBRUTALNI DOOM

Znalci klanja demonov krvave usmrtitve s špricanjem vsepovprek v bistvu že poznajo – namreč iz zloglasnega moda Brutal Doom, ki smo ga v reviji popisali v številki 249 in ga je Id resnično vzel za zgled. Na kratko rečeno ta mod nasilje navije do enajst, tam z jakostjo žaganja kitare, ki ga ob tem poslušaš. Raztelešenja pleskajo zidove kot za stavo, sovrage lahko žive skuriš, jim s čevljem zabiješ glavo v tla in še kaj. Ko smo mi pisali o njej, je imela reč inačico v17. Zdaj je pri verziji v20, ki je med drugim uvedla fiziko kapljanja krvi in mezenja kosov mesa po stenah. Ker to je nadvse pomembno. Najdeš jo na *Moddb.com/mods/brutal-doom/downloads*, velja pa omeniti, da ljubiteljem originala zaradi sprememb bržda ne bodo všečne vse spremembe. Taki naj pobrskajo za modi tega moda. Ker šele takrat si pravi ljubitelj!



Nočem pokvariti soočenj z novimi vrstami monstrumov, zato le kratka omemba, da te demoni skušajo krepniti celo z laserji. Pa nekateri so iz določenih smeri neranljivi, zato terjajo pravilno gibanje in natančnejše merjenje ali lučanje ročnih granat, ki jih imaš sedaj precejšnjo zalogo. Špil lepo in postopoma odmerja prihode novih zverin ter orožij, mu pa nekje na dveh tretjinah rahlo zmanjka sape. K sreči ne postane dolgčas, ker takrat pride do poštenih šefovskih soočenj. Kot običajni monstrumi so se tudi velegnusobe naučile novih trikov. Legendarni cyberdemon te na primer zasuva z dežjem raket, ki se najavijo kot uroki šefov v mmorpgjih. Ti spopadi so dolgi ter zahtevni in pričakujejo, da boš prilagodil mode orožij in rune. Čakaj, kaj?

'Hiding the Secrets'

Novost, ki izvirni duh Dooma spoji z modernostjo, so širokopotezne nadgradnje orožij, oklepa in sposobnosti. Večina pihalnikov premore dve modifikaciji, med katerima lahko v boju prestavljaš. Šibrovka dobi eksplozivne naboje ali tristrelni rafal. Bazuka cilja z vodljivimi raketami, na railgun namontiraš daljnogled ... Modi so morilski in brez njih si kasnejših rešetanj sploh ne predstavljam. Posebej ko jih nadgradiš s punkti, ki ti jih igra baročno deli ob uspešnem klanju in raziskovanju. Podobno velja za *praetor suit*, mitski zeleni oklep. Ko ga peklenščki vidijo, se že od daleč naježijo, ker vedo, da bodo nasrkali. Njegove nadgradnje ti denimo omogočijo hitrejše skakanje na police, imunost na eksplozije sodov in večjo zalogo streliva ... In na koncu se lahko opremiš še z do tremi magičnimi runami, med katerimi je celo takšna, ki te vsake toliko iztrga smrti.
Rune pridobivaš v posebnih spretnostnih izzivih, kjer moraš denimo s streljanjem sodov upepeliti določeno število impov, ali smeš zverine pobijati zgolj s skakanjem po glavah. Vse ostale priboljške moraš najti z raziskovanjem. Saj poznaš tisti spletni štos, ki na eni strani kaže stopnjo iz Dooma in na drugi ono iz Call of Dutyjev v obliki ene linearne poti? No, D2016 v tem pogledu ne razočara, kajti sleherni od trinajstih levelov je bolj razvejan od vsega, kar sem v streljankah videl doslej. Mnoge zavito prepletajoče se ravni in nadstropja marsovskih stavb ter peklenskih kript, v katere se kasneje odpraviš, so navdušujoči labirinti demonskih zased in skritih kotičkov z bogatimi nagradami. Pri raziskovanju si razmeroma svoboden in razen ko si zaprt v kak arenski spopad, lahko po mili volji vtikaš nos kamorkoli.
Nekatere od skrivnosti so pasje in ne terjajo le pozornega očesa, marveč tudi skakalno spretnost. Nadgradnje se namreč rade zadržujejo nad rekami lave ali cisternami radioaktivne sluzi. In tu začne najedati bržčas edina nadloga v samotarskem delu Dooma – shranjevanje z nadzornimi točkami, checkpointi. Nak, poljubnega snemanja položaja ni, in to zna biti pri kolovratenju nad previsnimi stenami v iskanju priboljškov precej tečno. Sploh ker po neki bedni logiki igra ne shrani položaja, ko opraviš izziv. Krneki. Kljub temu pa je raziskovanje nadvse priporočljivo, ker nadgradnje res občutiš. Na sleherni stopnji je razen tega še posebno dobro skrit del enega izvirnih levelov enice in dvojke ...

'On the Hunt'

Če vložiš dosti časa v raziskovanje in igraš na višji težavnosti, kar sploh ni vprašanje, ker nisi cmera, ti kampanja mimogrede vzame dva ducata ur. Resno, igraj vsaj na ultra violence, na kateri spopadi postanejo ravno prav zaguljeni, saj je monstrumov več in udarijo močneje. Kakopak je nad njo zloglasna raven nightmare in po novem še ultra nightmare, ki doda permadeath, stalno smrt, po kateri je treba od začetka igre. Prvi človek je špil na tej zahtevnosti končal po dveh dneh. Vsaj domnevamo, da je človek.
Večigralstvo sicer za mnogo ljudi ni poanta Dooma, a se sam s tem ne strinjam povsem, saj sem kot gimnazijec odločno preveč časa prebil v pošiljanju raket v sošolce. Tisto so bili totalni začetki FPS-multiplayerja in smelo je sklepati,

da bi kdo tudi tu pričakoval vrnitev h koreninam. Pa žal ni tako. Streljanje drugih ljudi v obraz je v D2016 nekam neposrečena zmes Quaka in Call of Dutyja. Iz prvega so vzete stopnje, močni power-upi in dejstvo, da orožja ne poznajo buljenja skozi merke. Dobri stari križec in gasa! No, iz drugega so pobrali preveč počasno gibanje in vlogo soldatov oziroma omejitev opreme, saj lahko trogaš največ dve predizbrani orožji, namesto da bi jih pobiral s tal, kot bi se spodobilo! Okej, dihaj, saj ni tako hudo ... Ja, pa je :(. Omejitev krepalic boli in to enostavno ni Doom. Tudi zato ne, ker svobodnega deathmatcha sploh ni, marveč zgolj moštvene inačice, poleg tega pa še več sort zasedanja točk. Klasičnih načinov igranja verjetno niso vdelali zato, ker so se bali prevelike razdrobljenosti skupnosti, kar bi škodilo samodejnemu iskalniku soigralcev. Podobno kot v Call of Dutyjih je namreč ta edini način za oblikovanje druščin in brskalnik po strežnikih iščeš zaman.
Okej, pa je morda špilanje v več kljub vsemu kaj zabavno, čeprav si ne zasluži Doomovega naziva? Ima nekaj zanimivosti. Najdeš kopico orožij, ki jih med solo divjanjem nisi. Med drugimi static cannon, ki si obnavlja strelivo zgolj med gibanjem. Toda vrhunec je brez dvoma mutiranje v demona, ki ga sprožiš z runo na karti. Ob izdatnem rjovenju in renčanju se za nekaj časa preobraziš v enega od štirih monstrumov: revenanta, mancubusa, Barona ali prowlerja. Vsak ima svoje veščine, vsem pa je skupno to, da so obupno premočni in dober igralec lahko s preobrazbo doseže, da pred njim vse beži. Dokler ne beži več, ker pocrka. Doomov MP je tako napol zblojen direndaj, ki je hecen, če ga ne vzameš preresno in ti rabi kvečjemu za lahkoten oddih. Pač se vržeš na linijo, malo hrustaš noobe z Baronom na eni od devetih kart in si z nabranimi izkušenjskimi punkti odkleneš fejst oklepe. Tu so pa se potrudili in nekatere od oprav so neverjetnega videza. Skoraj se splača igrati samo zaradi njih. Skoraj.

'Sweet Little Dead Bunny'

Izgovor studia, zakaj ni klasičnega deathmatcha, gre takole: "Saj ga lahko napraviš sam v SnapMapu. Tistem super duper orodju, kjer se karte sestavljajo skoraj same!" SnapMap je poleg kampanje in večigralstva tretji gradnik Dooma. Gre za kompaktno orodje za grajenje kart in igralnih načinov, podoben na primer Halovemu Forgu. Sobane spajaš skupaj kot legokocke, nakar lahko vanje razpostaviš zverine in jim dejansko nastaviš kar dosti parametrov. Studio se tu ni ustavil in okoli orodja so zgradili zastonjski bazarček, nadvse podoben Starcraftovemu, od koder lahko hitro in preprosto pobereš te modifikacije. Ne le, da je namestitev enostavna, marveč lahko večigralsko zasnovani modi uporabijo vdelani matchmaker! Najdeš že kar nekaj zabavnih umotvorov, med katerimi je več načinov horde (itak) in Doomova verzija Farmvilla. Sam na sebi je SnapMap s tržnico odlično okolje, ki zna poskrbeti za dosti dodane vrednosti!
A reč dobi drugačen ton, ko izveš, kaj so zanjo žrtvovali: svobodno modificiranje. Tako je – modanju, ki je bilo več kot dve desetletji zaščitni znak Doomov in Quakov, se je Id zdaj praktično odrekel. Ne, tudi jaz ne vem, kaj so kadili. Ali če jih je kaj obsedlo. Ampak to ni v redu, res ne, ker SnapMap vsej priljudnosti navzlic ne more zadostiti domišljiji moderjev. Upam, da jim bo skupnost slejkoprej dala vedeti, naj ga nehajo biksati, ker si špil takih slabosti ne zasluži.
Jaz pa imam potem peklenske dileme, kakšno oceno naj dam. Novi Doom je namreč v samotarstvu izvirnika in slavnega imena vredna igra. To je eden redkih naslovov, ki staro zasnovo posrečeno popelje v nove čase. Izjemen spoj prvinske strelske energije in novih elementov, v katerem spet začutiš surovost začetkov žanra. Doom slayer pa skozi to mitologijo postane lik naravnost strašljivih proporcev, čeprav je na strani človeštva. Rip & tear!

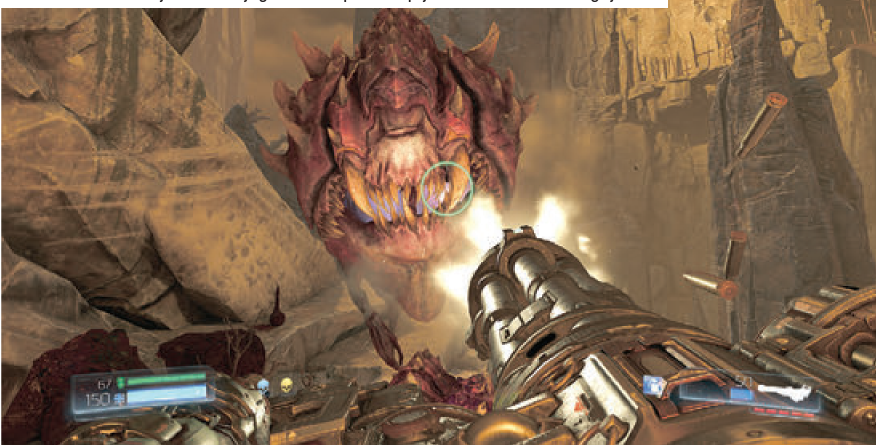
***Aggressor**, Stopač Pekla, kaljen v plamenih Armageddona, spet kurbla okrvavljeno motorno žago.*

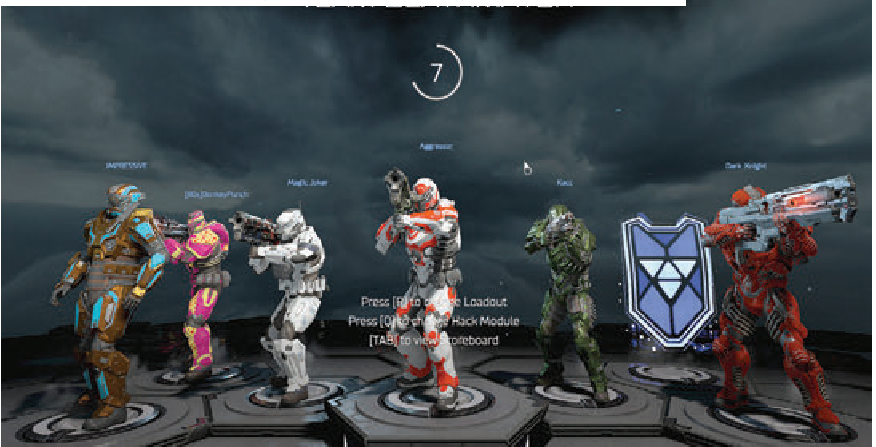
87 odličen boj ✔ res peklensko vzdušje ✔ raziskovanje ✔ SnapMap ✔ TRGAAAJ! ✔ shranjevalne točke ✖ švoh večigralstvo ✖ brez svobodnega modificiranja ✖

Id / Bethesda za PC, PS4 in XBO



Raba take karte je obvezna, da se v razvejanih labirintih znajdeš in izvohaš skrite kotičke z oklepi in nadgradnjami. Tole je eden manj kompleksnih odsekov!


Cacodemoni imajo po brezoblični izvedbi iz predhodnika spet več karakterja. Namečkoma ti zdaj zadetki njegovih strupenih izpljunkov nadležno meglijo vid.


Špil se potrudi, da ti s prikazom oprav soborcev v večigralskih partijah binglja s korenčkom pred glavo. Oklepe je moč prepleskati in kajpak je eden vedno rožnat.



Kljub prelestnemu videzu gre avtorjem pohvala, da vselej skušajo ohraniti visoko število sličic na sekundo. Tako v gneči ne fašeš kritičnih upočasnitev.

The Banner Saga 2

Verniki nordijske mitologije se tresejo pred Ragnarokom, somrakom bogov oziroma začasnim koncem vesolja. Tedaj se bo nebo razklalo in božanstva se bodo spopadla z mitološkimi bitji, nakar se bo začela večna zima in kopno se bo ugreznilo v morje. Neodvisniška uspešnica izpred dveh let Banner Saga se je časovno umestila nekam med izginotje nadnaravnikov in propad sveta, ko napoči čudaška inačica zgodnjega srednjega veka. Ljudje se na mrzlih islandskih planjavah pomešajo z večmetrskimi hrusti varli, oboje pa pred sabo na jug rinejo kovinski vojščaki dredgi, ki so se namenili pridobiti nov *lebensraum*. V tem okviru je nastala posrečena, vzdušna in odmevna potezna strategija, ki sta jo pestrila široka zgodba o eksodusu ter dolgo potovanje s skrbjo za zaloge, sprejemanjem odločitev in razvojem bojevnikov. Če si bil 2014 sladokusen strateg (ali gamerski hipster), si aval počasno, namrgodeno, poetično Banner Sago – in letos ne bo nič drugače z nadaljevanjem.



Banner Saga 2 je mešanica potovanja, zgodbe in poteznih bitk na takihle bojiščih. Količina dejanj, ki so ti na razpolago, ni epska, toda čar je v zmesi pristopov.

Prapor škrlata

Nadaljevanje se začne tam, kjer se je končal prvenec – ne s prvim, temveč z osmim poglavjem. Po apokaliptičnih dogodkih karavana človeških in varlskih pregnancev nadaljuje pot s severa, ki so ga, pobijajoč in požigajoč vse pred sabo, preplavili kovinski okrutneži. Deležen si praktično popolne posadke nastopajočih, le med kobajagi osrednjim junakom ali junakinjo je treba izbrati, kajti iztek prvenca to zapoveduje. Nepoznavalec je deležen obnove dogodkov v slogu TV-serij, a najbolje je, če si lastiš shranjen položaj. Tedaj se vsi liki in bistvena dejanja prenesejo, tako da je dolgoročni občutek nadvse domačen.

Domačno je tudi vzdušje, kajti Banner Saga ostaja eden najbolj turobnih špilov sploh. Nisem prepričan, da Dark Souls nese njegove puste ravnice, resnobno držo in neusmiljeno apokaliptična sporočila. Enega samega radostnega lika ni in vsi se bodisi tresejo pred kačo, ki bo požrla človeštvo, bodisi trpijo zaradi poginulih svojcev, bodisi se trudijo preživeti, kakor vejo in znajo. Vse to je dano v mračnato stripovsko risbo, kjer žive barve delujejo enako tuje kot v Schindlerjevem seznamu. In v temačno, umetniško, že kar nekoliko eksperimentalno glasbeno spremljavo Austina Wintoryja, ki grobarske melodije vnovič spleta z islandskimi inštrumenti ter ljudskim petjem. Če od iger pričakuješ količkaj vzradoščenosti, ne hodi v to stoično deželo, kjer med gejzirji vleče sapa blede smrti. In nasprotno, če prijateljuješ z resnostjo in depro ter najraje gledaš tiste dele Igre prestolov, ki se dogajajo pod Zidom, boš očaran.



Zanimiv gradnik je, da so mnogi spopadi le deli večjih, epskih bitk, o katerih izveš naknadno, v poročilih soborcev. Včasih si še kako želiš, da bi bil tudi tam.

Dobrota zna biti sirota

Game of Thrones ne omenjam po naključju, zakaj Banner Saga ji je blizu. Obe črpata iz vikinških junaških pesnitev, obe predstavita sličen scenarij bežanja s severa pred veliko silo, ki beži pred še večjo silo – in obema je pretežno malo mar za to, ali nastopajoči preživijo ali umrjejo. Med potjo po daljnem severu na našo karavano, ki v stranskem risu po zakoličeni poti roma od kraja do kraja, preži obilica nevarnosti. Nekatere so določene vnaprej, druge so naključne in prinesejo marsikaj. Včasih se moraš nujno bojevati, a izbereš, kako boš ukrepal – brezglavo napadel, previdno izvidoval, posredoval na tem ali onem koncu obleganega naselja. Drugebodi se je mogoče spopadu ogniti s klikom na eno od izbir v dialogu. Naletel si recimo na skupino razcapancev, ki si lačno ogledujejo karavansko imovino. Boš nad njimi izvedel pogrom, jih spodil ali jim ponudil okrilje?

Večina izbir ima posledice. Prišleki ti lahko okrepijo vrste, te sčasoma napadejo ali brez sledu izginejo z zalogami. Slednje je težava, kajti če civili in vojaki predolgo hodijo brez hrane, začno umirati in pade morala, ki je važna za boj. Zaloge si obnoviš z lovom na poti in s kupovanjem v mestih, za kar odšteje s sloves – taisto 'valuto', ki jo potrebuješ za krepitev bojevnikov. Na višji težavnosti kot igraš, teže je nabrati sloves in trezneje ga je treba vlagati. Boš imel dobro hranjen, številčen, a slabše zaščiten sprevod, ki ga lahko dredgi pregazijo v enem napadu? Ali stradajočo povorko, ki ji grozi notranji razpad, a se bolje obnese v boju? Taka struktura je sicer znana iz enice, a je spodobno razširjena z več in novimi kraji ter svežimi izbirami, ki imajo nekoliko daljnosežnejše posledice.



Na zaslonu ni ravno na ducate enot, toda bojev se vsekakor drži pridih veličastja. Srečati se z manjšo armado kentavrov ni mačji kašelj. Celo konjska figa ne!



Pred obračuni lahko med dostopnimi bojevniki in bojevnicami izbereš, koga boš vzel s sabo na vojsko. Tisti bodo deležni več slovesa in bodo hitreje napredovali.

Večkrat kot v enici se mi je zgodilo, da sem sprejeto odločitev obžaloval mnogo kasneje, ko se je pripetilo nekaj neljubega ali sem bil na račun paladinskega usmiljenja ob moralo, zaloge ter ljudi.

Čreva na vikingplot

Po sistemu razširjene prvotne zasnove se ravna tudi boj. Ta se odvija v izometričnem pogledu na štirikotnih poljih, po katerih šahovsko potezno premikamo svoje enote. Te izberemo pred obračunom, zato vanj odpeljemo sebi lastno mešanico ras ter poklicev s plusi in minusi. Ljudje so hitrejši od gorostasnih varlov in službeno raznolikejši, saj so med njimi tako kopjaniki kot ščitonoske (shieldmaidens), lokostrelci, magični zdravilci in drugačni coprniki, ki krepijo zaveznike ter šibijo nasprotnike. Z žalitvami, ker to je na severu tradicionalna oblika zavdanja sovragom :). Varli pa udarjajo kot kovači na kokainu, a so počasni in zavzamejo več polj, tako da brž zablokirajo pot prijateljem oziroma oni njim. Novost so kentavri, gibčni četveronogi sestavljenci iz človeka in konja, ki so sposobni v eni potezi prečkati dosti polj, napasti in oddrncati. 'Horsebornov' si deležen tudi na svoji strani in jih srečaš nekje na polovici približno deseturne odprave, ki se lahko na najvišji zahtevnosti vsled študiranja vsake bitke močno podaljša.

Eden redkih očitkov enici je bil manko taktične globine in bojne raznolikosti. Banner Saga 2 se ne prelevi v težkokategorni strateški naslov, ki bi se po globini meril s Fire Emblemi ali X-Comi. Niso na primer vkomponirani naprednejši elementi, kot je razlikovanje med napadi od spredaj, z boka ali od zadaj, niti ne upoštevanje poškodb. Enote imajo še zmerom moder oklep in rdeče zdravje ter pri odstranjevanju lahko daš prednost enemu ali drugemu, toda capin z eno merico energije bo povsem enako učinkovit kot nenačeti. Dokajšnja merica globine prihaja od drugod: raznolikosti bojevnikov, njihovih posebnih sposobnosti in moči volje (omejena merica energije za močnejše napade ali daljše premike) ter vpliva terena. Ta ni postal razbrazdan, tako da moraš pozabiti na napade z višin in trpljenje v vrtačah v slogu Total Warov. Je pa pridobil ovire, kot so lesene barikade, ki jih je treba odstraniti, medtem ko te izza njih branilci filajo s puščicami, in razsuta žerjavica, ki poškoduje tiste, ki lazijo čeznjo. Takisto se med ugonabljanjem barab, ki jih vodi kar prefrigana umetna pamet, na bojišču pojavijo nove, in na pomoč ti prihitijo kolegi. Naloge pa segajo od tega, da moraš vse pobiti, do časovnega branjenja, ko je treba zdržati vnaprej določeno količino ciklov. Standardno in že videno, a dobrodošlo v kontekstu naslova, ki ne stavi le na vojskovanje, temveč enako poudarja karavansko klopotanje čez vikinško krajino ter spremljanje zgodbe.

Hladne roke, toplo srce

Tako kot je zaključni boj precej tečen, ima tudi pripoved inherentno pomanjkljivost, in sicer to, da gre za srednji del predvidene trilogije, ki se začne in konča nekje na sredini. Prav tako se je treba zavedati, da razvijalci Stoic niso varčevali z besedilom. Prebaviti ga je treba za cel roman in je govorjeno le v redkih vmesnih pasažah, zvečine pa so liki tihi kot riti. Toda če si pripravljen vložiti pozornost in trud, boš nagrajen z dodelano mrežo medsebojnih odnosov in raznoraznih karakterjev, od katerih je včasih odvisnih nekaj nabranih borovnic, včasih pa usoda celotne karavane. Oziroma obeh, saj ne vodiš le ene. Čez nekaj časa preideš na vodenje drugega sprevoda, v katerem se cijazijo moralno vprašljivi patroni ostrih jezikov in nabrušenih sekiric. Med njima ne moreš preskakovati po mili volji, toda fabula je zaradi tega bolj uravnotežena in moralno sivinska.

Posamični gradniki morebiti celo niso vredni terjanih 20 evrov in skokovitega napredka v nadaljevanju roko na srce ni. Takisto še zmerom manjka normalno večigralstvo, ki je ločeno na voljo v brezplačniškem odvrtku Factions. Škoda, kajti v bojih proti živcem bi raje nadzoroval v kampanji nabildane enote. A kar špilu zmanjka po globini, to nadomesti s širino in mojstrskim prepletom štorije, poteznega spopadanja, skrbi za karavano, zanimivih likov, izvrstne atmosfere ter udarne estetike. Razvij njegov prapor!

***Sneti** v belobradosti zavoha več kot le ščepec ledeniško privilegiranega Georga Martina. A te sage bo konec bistveno prej kot njegove.*

84 edinstven preplet zgodbovanja, potovanja in vojskovanja ✔ vrhunsko vzdušje in estetika ✔ brez zares udarnih novosti ✖ še zmerom nekoliko preprost boj ✖

Stoic Studio / Versus Evil za PC



Konkretna novost pri opletanju s sekirami (pri tem nemalokrat brizga kri) so barikade. Napadalci jih morajo najprej uničiti, kar jih stane dragocenih potez.


Duelyst je zelo dobra, internetno večigralska potezna strategija, v kateri enote na pisano bojno polje pošiljaš z izbiranjem kart iz lastnoizdelanega kupčka.


Igranje je med drugim prijetno zaradi dodelane pikslaste animacije, ki daje vtis, da je sleherna enota fizična miniatura v gibanju, in čarobnih ozadij. Glej to, no!


Privzeto je general švoh, toda sčasoma lahko preraste v orenk hrusta, a na rovaš zmanjšane moči sotrpinov. Na izmeno lahko zamenjaš po eno neželeno karto.



Natanko tako kot v Hearthstonu, po katerem se Duelyst zgleduje, s podržanjem kurzorja nad karto prebereš hitro razlago terminov, kot so airdrop, provoke …



Karte je treba stlačiti povsod, kajti z njimi je učinek podeseterjen! Ko v prvoosebni streljanki iz ruzaka potegneš ugonobitveno krepelce, to na kul način storiš z rabo pravokotne sličice. V pretepačini pa ognjena krogla vranici prizadeja nadstandardne poškodbe, če se v trenutku, ko zleti iz rinčka, na zaslonu izriše košček virtualnega kartončka. Že naši dedje so vedeli, da je vsakdan lepši, če so v njem ajnc, tarok in briškola!

Dobro, šala, ampak dejansko so se karte vtihotapile v marsikakšno zvrst. Kaj se ne bi, ko se jih privzeto drži hipnotizem, zaradi česar so si davno tega prislužile naziv 'hudičeve podobice'. Magic in Pokemon sta se izkazala za orjaški uspešnici, pisani in privlačni Hearthstone pa vsakodnevno igra na desetine milijonov ljudi. Za zgled si ga je vzel pričujoči Duelyst, ki pa kvartopirstvo – slično kot ponikli Mojangov taktični frp Scrolls – združi s poveljevanjem enotam na bojnem polju. Nastane posrečen hibrid, ki uporablja prijazno obliko kvazibrezplačnosti in navduši z dodelano pikslasto podobo.

Znano, učinkovito kopito

Ko si s samoumevne spletne strani namestiš klienta, naletiš na slično štimungo kot v Hearthstonu. Izbereš eno od šestih strani s samosvojimi čarobnimi lastnostmi (ustreznic HSjevih junakov) in sestaviš najmanj en kupček štiridesetih kart. V njem je lahko le določena količina enakih sličic, ki se ločijo po namembnosti (bitja, uroki, artefakti), redkosti (navadne, neobičajne, epske, legendarne) in pripadnosti (tvoji strani lastne, nevtralne). Z umotvori se podaš na spletno lestvico (ranked), kjer s premagovanjem naključnih nasprotnikov napreduješ po rangih, v gauntletu (arena) izdelaš deck z izbiranjem ene karte izmed ponujenih treh, rešuješ miselno usmerjene zagonetkice, vadiš proti računalniku in gledaš izbrane internetne bitke.

Z izpolnjevanjem vsakodnevnih ciljev služiš virtualno zlato in z njim kupuješ krogle s po petimi naključnimi sličicami. Lahko pa v ta namen odpreš resnično denarnico in zavpiješ "Nek' pije kafana!", recimo z nakupom petdesetih pakeljcev za prav toliko evričev. Če ti kakšna karta ne sede, jo spremeniš v prah in iz njega ustvariš novo. Ja, Blizzardova senca je hladna in dolga. A ravno zato je priklop v Duelysta za igralce Hearthstona preprost, dočim novincem pomagajo solidni tutoriali. Takisto igra streže z zlatom že za golo udejstvovanje, zato si zbirke ni težko okrepiti.

Junaki onkraj Warcrafta

Ključna razlika napram Heroes of Warcraft je bojiščno udejstvovanje. Igranje poteka na zaresnem bojnem polju, velikem devet krat pet pravokotnih polj, po katerih z nasprotnikom vodita enote. Tako tvoj kot sovražnikov general sta aktivni figuri na bojišču. Obnašata se kot normalni enoti z določeno količino napada in obrambe, le da imata moči, ki jih



določa izbrana stran. Poveljnik levjih vojščakov krepi svoje raznolike sile, senčnež jih teleportira za dve polji, bestialni zelenko druidsko pumpa sebe in tovariše ... Vsakič, ko si na vrsti, se ti za en kristal poveča zaloga mane, s katero uporabljaš vse dražje karte iz 'akcijske vrstice' pod bojiščem. Glavne so enote, ki letijo, napadajo z razdalje ali nekaj storijo, ko se pojavijo oziroma romajo na pokopališče. Lastnosti četrtih se sprožijo ob smrti, pete bližnje sovrage 'izzivajo', da morajo napasti njih ...

Ja, to so drugače imenovani battlecry (opening gambit), deathrattle (dying wish), taunt (provoke) in druge lastnosti HSjevih bitij. Toda igranje je vseeno samosvoje. Delno zaradi estetike, ki v prekrasni pixelartasti animaciji na občuteno napleskanih ozadjih združi srednjeveško fantazijo s kovinskim futurizmom. In delno zaradi vodenja enot, ki spomni na namenske potezne strategije. Kompleksnosti sicer ni obilo, med drugim zato, ker domala ni vpliva terena. Toda zakrivanje lastnega generala z enotami in obkrožanje nasprotnega, pravočasno klicanje valpetov na idealna polja ter izkoriščanje njihovih posebnih lastnosti zahtevajo šahovsko, taktično razmišljanje.

Nakar se špila na neki točki spet povežeta, ko uvidiš, da so ravno tako kot v Blizzardovem šampionu bistvene sinergije med kartami, tech karte (backstab, dispel), trenje med agresivnimi in nadzornimi decki, tempo in AOE-brisanja prizorišča. Ter, seveda, sreča, ki pa po mojem občutku nima toliko učinka kot v Hearthstonu. Če v roki nimaš pravih kart, lahko vseeno nekaj postoriš z enotami na bojišču.

Sveža adikcija

Res je, da Duelysta ne moreš igrati na telefonu in tablici, da je manj obsežen kot Hearthstone in da še ni čisto zloščen. Potrebuje še nekaj uravnotežanja, kajti učinki nekaterih kart so pretirano brutalni. A če imaš količkaj rad karte in potezno strateškost, ga ne zgreši. Desetminutne bitke so ravno prav dolge in skupnost zadosti velika, da ni treba čakati na nasprotnika. Osnova, ki že zdaj omogoča epske situacije, iz riti potegnjene zmage in nepričakovane poraze, pa je nastavljena za nadaljnji razvoj, od popravkov do razširitev. Pridruži se igri in ji ga zagotovi!

Ko se Sneti zadere "Aufbiks!" in na igralno polje vrže karto, ta shodi in maha z mečem. Kako si je želi v figurinski obliki!

nalezljivo kvartopirstvo ✔ solidna bojiščna taktika ✔ izvrstna zunanjost ✔ prijazna 'brezplačnost' ✔ vložek v nekaj, kar se morda ne bo razvilo ✖ Counterplay Games za PC

Offworld Trading Company

Mars je človeku sila neprijazen. Kisika v atmosferi praktično ni, zato sprehodi s kužkom odpadejo. Nizka težnost razteguje kosti, zunaj zavetij preži nevarno žarčenje. A takšne tegobe odvrnejo le bojeće zapečkarje, pravi kapitalist pa v njih vidi priložnost! Sleherni naseljenec na Rdečem planetu si zasluži svežo hrano, ali vsaj takšno, ki ima videz sveže. Kolonijam pa kaže pravočasno dostavljati gradbeni material za flikanje nevarnih lukenj v objektih. V nasprotnem se ljudje v njih zadušijo in mrtvaki od tebe ne kupujejo več, kar ni v redu. Soren Johnson sicer ni medplanetarni podjetnik, je pa nekdanji vodja razvoja Civilizatiana IV, ki je iz Firaxisa odšel na svoje, zato lahko napravi igrice o mešetarjenju na Marsu. In ravno to je storil – ter špil kot pravi korporativni oderuh mastno zasolil.


OTC je igra za pozorne ljudi hitrih misli. V takole živahnem dogajanju je treba z enim vrgom uča opaziti vrzeli v poslih tekmecev in jih urno izkoristiti.



V kampanji prvih nekaj iger krepiš podjetje z nakupi deležev v kolonijah, ki ti nosijo denarce za nadgrajevanje. Šele v zadnji fazi pride do izločanja frakcij.


Tole je bržkone prva gospodarska strategija brez enega samega nadležnega menija. V tabeli na levi so združeni tako prikaz zalog kot cene in knofi za nakupe.

Marsovske kupčije

Offworld Trading Company je za vlagatelje dvojno zanimiva strategija. Prvič zato, ker se v njej zelo malo strelijaš. Če kje poči, gre za sabotažo, kajti poročila nadzornemu svetu niso kul, če vsebujejo razdelek 'stroški za terorizem'. Se delničarji potem usajajo. Drugič, čeprav je špil s področja ekonomije, ne gre za še en širokopotezen naslov v stilu klasik Capitalism ali Tycoon. Posamezne igre v Companyju trajajo ne več kot pol ure, da jih lahko v večer stlačiš več. Optimizacija! V njih moraš površju Marsa iztrgati surovine in iz njih napraviti dobrine, ki jih odkupi bližnja človeška kolonija. Bolje zate, da jih nabavi karseda veliko, kajti prostor si deliš s tekmeci in igre je konec, ko eden od podjetnikov na borzi pokupi vse preostale.

Na šestkotniški karti je treba zgraditi rudnike in tovarne za pridobivanje ter predelavo skupno trinajstih surovin in dobrin, od kisika do polprevodnikov. Ker za sleherni uporabljeni šesterokotnik od kolonije, ki je lastnica, potrebuješ koncesijo, ne moreš postaviti vsega povsod. Treba se je usmeriti in vzpostaviti linije za stvari, po katerih je največ povpraševanja, ostalo pa kupiti. Trg je dinamičen in cene nenehno poskakujejo kot direktorjev vamp pri hoji do kavomata. Pri nabavi greš lahko v minus, ampak to udari na vrednost na borzi, kjer konkurenca čaka, da pohopsa tvoje delnice. Razen tega ima nadebudni podjetnik še nekaj naprednih možnosti. Med zakonitimi so gradnje raziskovalnih laboratorijev za nadgrajevanje tovarn in izstrelišče za pošiljanje tovora na medplanetarni trg z mnogo višjimi cenami, kar je Offworldova inačica superorožja. Med manj zakonitimi pa hekanje borznih postavk ali pošiljanje piratov nad tekmece. Oziroma metanje dobrega starega dinamita. Ta vedno vžge. Dobesedno.

Stresen posel

S številkami moraš žonglirati v realnem času, ki se ga da v samotarstvu pavzirati. Tudi s premori je zaradi zgledne umetne pameti tekmecev tempo dinamičen in hiter, ko je treba prečesavati cene ter položaj na karti, da zasedeš najprimernejše kotičke. Uspeh ne čaka na počasnele. Razpored surovin je vsakič znova drugačen in vsaka partija negotova kot borzne špekulacije, zato je prilagajanje obvezno. Že z izbiro ene od štirih frakcij, ki imajo samosvoje prednosti in slabosti. OTC te nenehno zaposluje s kopico dilem: se zadolžiti in postaviti rudnike aluminija ali shekati cene in ga po nižjih kupiti? Vmesnik je ličen kot kravate na podjetnikih leta, zato je igranje gladko in neovirano uživaš. Svoje doda še humorno vzdušje in rad se vračaš množit številke, četudi rdeče.

Na površju se zdi majhno število dobrin slabost, toda igra na liniji pokaže, da je zaloga trikov precejšnja. Mešetari lahko največ osem igralcev, toda že s štirimi gre boj na nož. Oziroma kuli in razpredelnico. Pogrešal sem edinole formalizirana zavezništva ali dogovore med igralci, saj Company tega ne pozna. Škoda. Kdor si želi kaj daljšega, ima na voljo še kampanjo, ki sedmerico iger združi v kratko zaporedje z vmesnim nadgrajevanjem korporacije. Ni slaba, a je videti bolj kot nekaj, kar so na igro našvasali naknadno. To je važen podatek, ker stane polnih 40 evrov, kar je za špil napol mobilniškega pridiha preveč. Toda Offworld Trading Company je vseeno tako simpatičen, da obvezno pazi nanj na razprodajah in ga takrat brez pardona začopati. Ali pa vzemi kredit na banki.

***Aggressor** kolonijam na Marsu zgradi lunaparke na prostem in doseže, da še same plačajo zanje!*

83

zmes globine in enostavnosti ✔ humorno vzdušje ✔
eleganten vmesnik ✔ brez diplomatskih orodij ✖
visoka cena ✖

Mohawk / Stardock za PC

Lumo

Iz ancientne osembitniške teme prileti luč za novi čas. Sneti jo gre raziskat.

70
fina, miroljubna, barvita mešanica skakanja, brskanja in ugankarstva ✔
po žilah požene nostalgične sokove ✔ duhamorno enolična okolica ✖
ponavljanje gradnikov ✖ Triple Eh? / Rising Star za PC in PS4

Ko sem bil še mlad ino poskočen junec, daleko v osemdesetih je to bilo, je bil na ZX spectrumu priljubljen žanr izometričnih akcijskih pustolovščin. Te so mešale raziskovanje nelinearno razpredenih lokacij, skakanje, reševanje ugank in boj, za zgled pa jim je najbolj rabil sloviti Knight Lore (glej Joker 250). Cel kup njegovih navdihnjenk in klonov smo dobili, od Batmana prek Aliena 8 do Head Over Heels, in vsi so uporabljali sličen koncept lazenja po ločenih prostorih (flip screen), kajti tistikratne mašince so bile prešvoh za izris zveznega sveta v psevdo-3D grafiki. Nove mašine so tega seveda sposobne, a mnogi si želijo vrnitve v minulo dobo, zato vsake toliko pride kak špil, ki se klanja izvirni obliki. Tak je Lumo, kakor Knight Lore izdelek britanske garažne pameti. Čeprav ni dorasel starodobni genialnosti bratov Stamper in je treba za uživanje posedovati dobršno merico želje po obuditvi starih časov, se ga drži svojstven, otroški čar.

Svetlikanje v mraku

Zgodba v skladu z Lumovimi zgledi ni omembe vredna. Fant (ali punca, odvisno od začetne odločitve) priteče na razstavo starih igralnih strojev, kjer ga skrivnostna naprava posesa v magični grad, ukrojen po omenjenih spectrumovih hitih. Tako postaneš stlačen čarodejčič pod veliko klafeto, ki bo moral prebrskati zajetno prizorišče, preživeti vse smrtonosne pasti, rešiti številne uganke in prečkati ovire, da bi nabral četvero ključnih predmetov za v pregovorni kotel in se vnovič znašel v normalnosti. Če od tega pričakuješ epski konec, pozabi, ga ni. Se pa z izbiro vmes nabrane elektronike muza nostalgikom, ki poznajo emulatorsko sceno.

Ker se je za Lumo čas ustavil, so prostori v njem kakor njega dni ostro ločeni, opazuješ pa jih poševno. Madžioničar ni sposoben metati nikakršnih silnih coprnij – še več, spočetka se komajda odlepi od tal. Sčasoma sicer zaobvlada nekaj novih prijemov, od višjega skoka prek spajanja z lebdečimi mehurčki do eliminacije občasnega sovražnika z magičnim napadom. Toda striček je venomer švoh in komajda kos številnim nevarnostim. Zato iskanje ključev za zaprte dveri in drugih predmetov, ki jih uporabiš na očitnih mestih (inventarja s prosto izbiro pobranega ni, tako da avanturistična plat ni razvita), terja dosti spretnosti in vztrajnosti. Sploh če za oživitev jugoslovanskega vtisa vključiš mazohistični modus, kjer ni zemljevida in so življenja omejena. Ja, pod Titom je mavričnost pomenila nekaj drugega, bistveno bolj pravomoškega :).

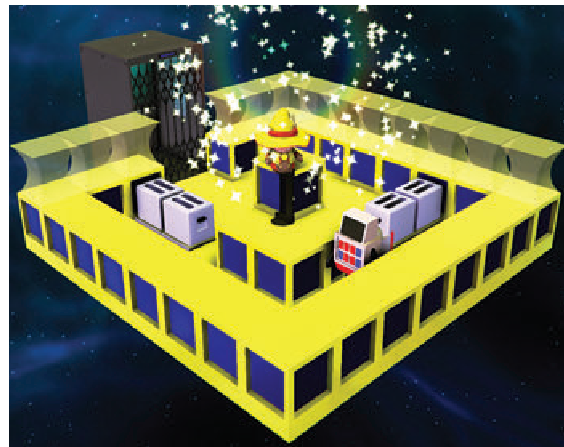
Dolga senca volkodlaka

Tovrstna omejitev življenj je okrutna, kajti igranje terja dobršno količino poskušanja in crkavanja. Skakanje ni naspidirano, temveč metodično in odsekano, s sprotnim preverjanjem, če imaš trdna tla pod nogami, in opazovanjem mastno črne sence. Ta pride prav, ker je poličke nad prepadi ali smrtonosnimi površinami v izometričnem pogledu dostikrat težko razločiti. Zlasti če niso pri miru, kar se dogaja vse pogosteje. Nasploh se dogajanje od statičnega, mirnega začetka sčasoma dodobra razgiba. Platforme se začno veselo gibati, tla so polna špic, iz vrzeli bruhajo plameni, namnožijo se smrtonosne premičnosti, kot so ostre vrtavke, tla oledenijo, skale se začno rotirati … Nekajkrat je treba skočiti na kroglo in se cirkuško zakotaliti na pravo mesto, dostikrat pa nekam potisniti ali postaviti zaboj. Sovražnikov, kot so pajkci, je malo, boj pa praktično samodejen. Igra ima raje reference na starine, kot so Monty Mole, Jack the Nipper in Knight Lore.

Vendarle je ta dvaintrideset let stara spectrumova klasika bolj častihlepna od Luma. Knight Lore je vseboval mutacijo glavnega lika v volkodlaka ob določenih urah ter, kakovost grafike na stran, bolj raznovrstno okolico. Lumova utrdba tvorijo enolični kamniti hodniki in številne sobe, v katerih se nič ne premakne, kar škodi vtisu življenjskosti. Turobnost in osamljenost ob taki risankavosti pač nista na mestu. Le včasih se igra otrese tega kalupa, nakar spet zapade v vizualno rutino. In v rutino gradnikov, kajti ene in iste pasti ter prijemi se tako ponavljajo, da si jih po nekje petih urah za normalen skozihod že malo naveličan. Prav tako je bil Knight Lore bolj odprt, saj je bilo ciljnih predmetov več in si jih v kotel nosil manj premočrtno. Lumo se odpre šele v drugi polovici, ko se pojavi več enakopravnih odsekov.

Dragocena zapuščina

A kljub temu in nekoliko visoki ceni 18 evrov sem kar užival. Uganke in pasti so bile kljub pomanjkljivostim domišljijske in spodobno razgibane, občutek raziskovanja gradu, v katerem je več kot štiristo sob, pa soliden. Naokoli so kot skrivnosti posejane kasete, ki terjajo vtikanje nosu v vsak kot, in plastične račke, za doseg katerih je treba biti skakalno spreten. Nasploh je nasilje, ki je v sodobnih igrah vsepristotno, v ozadju in poudarek je na veščini – tako na koncu ni šefa, ki bi ga bilo treba pregarbati, marveč puzla z raznobarvnimi žarki. Ni vse staro slabo!





Od Luma se ne nadejaj stalnega garbanja tečnob. Praktično enomožni angleški studio je ustvaril igro, kjer je bistveno več poudarka na skakanju in raziskovanju.



Tole je fin naslovčič za igranje s kakim otrokom. On ti pomaga z idejami za reševanje ugank in svetuje, kam iti, ti pa njemu razlagaš, da so bile igre včasih take.



Total War: Warhammer



Zmaj s čokatim orkom na hrbtu in oblegovalni stolpi, v daljavi pa grad srednjeveškega videza – Total War: Warhammer je spoj simulacijskega srednjeveškega vojskovanja Creative Assemblyjeve serije in fantazijskih bitjec ene najbolj razvpitih namiznih iger vseh časov. Vrata tu ne preživijo. Zid tudi ne.



Ker avtorjem ni bilo več treba slediti stvarnim ozemljem Evrope ali Japonske, se med ošpičenimi vršaci odpirajo luknje v tleh in za nekaterimi armadami se širi kuga. Tu mora moj hrabri ork dokazati podanikom, da je vreden čaščenja. Seveda tako, da pretepe vse orke v okolici in si iz njihovih čekanov napravi ogrlico.

Malokaj je tako brutalno navdušujočega kot čelni udar dveh formacij vojščakov z nabrušenimi rezili. Angleška težka konjenica proti škotskim upornikom. Rimske legije proti makedonski falangi. Toda nekaj bi bilo še bolje od tega. Kaj, ko bi vmes zalomastil parni tank? Kaj, če bi na čelu jezdil nekromant, ki bi s tleskom prstov dvigal trupla s tal, da bi se pognala v krvoločen naskok ... proti vitezom, požrtim od kuge, ki bi jih pokonci držala le peklenska energija? Nakar bi vse pohrustali ognjeni zublji meteorskega dežja.
K sreči so na svetu utrgani Britanci, ki so razmišljali podobno in leta 1983 okoli namizniške igre udejanjili nor svet fantazijskega Warhammerja. Tam ljudje dirjajo v napad na hrbtih hipogrifov, dočim v kanalizaciji pod njihovimi mesti zli podganjemoži prežijo z zastrupljenimi bodali. Združitev tradicionalno zgodovinske serije strategij Total War in Warhammerja je tako logična, da je škoda, da do nje ni prišlo že prej, ker mi potem ne bi bilo treba vzdihovati nad mimosunki Roma 2. Pomisleki, da fantazija sem ne sodi, so nesmiselni. Po izidu vsakega novega Total Wara si koj dobil modifikacije, ki so dodale Gospodarja prstanov, zato si ljudje tega očitno želijo.

STRGANO Z VERIGE

Total War: Warhammer, ki bi se moral zaprmej imenovati Total Warhammer, gradi na namizniškem univerzumu Warhammer Fantasy Battles. Torej onem s sekirami in zmaji, ne futurističnem 40.000, za katerega se ozri v smer Dawn of Wara in Battlefleet Gothica. Natančneje rečeno sloni na starejši inačici in ne zadnji upodobitvi Age of Sigmar, ki je lani uničila svet, ker je bilo ljudem pri Games Workshopu dolgčas. Tole je tisti Warhammer, kjer škratje še rijejo po črevesju gora in se demonski Kaotiki ne morejo odločiti, kateri od njihovih vojskovodij je dovolj velik psiho, da jih bo popeljal do zmage. Skratka, tu se Archaon the Everchosen, Lord of the End Times, še ni skuliral, zato mora na pot, da bo dojel smisel življenja.
V buklah ga najde in razsuje kozmos, v igri pa gremo lahko po njegovi stezi ali ga skušamo ustaviti. Poleg Kaosa je namreč v tem trenutku moč igrati človeški Imperij s cesarjem Karlom Franzem, škrate, orkovsko hordo in vampirsko gospodo oziroma nemrtve. (Kaotike si je treba omisliti v DLCju, o čemer bo več govora na koncu.) Lahko si misliš, da orki gledajo na svet precej drugače kot vampirji, ki nanj zrejo skozi prazne očesne jamice. Prav to je ena poglavitnih odlik tega naslova: rase se že na strateški ravni igrajo različno! Pri sleherni sicer od zgoraj opazuješ enako karto ozemlja, kjer po stari navadi Total Wara potezno premikaš vojske, razvijaš naselja in urejaš delovanje državnega aparata. Špil kot vse naslove v seriji še vedno tvorita potezni strateški del in vojskovalni realnočasovni. Toda ustroj frakcij gre od tu povsem svojo pot.
Klasični civilizaciji so še najbliže pri Imperiju in škratih. Možje in bradate žene prebivajo v mestih, dasi so škratja po Tolkienovem zgledu vsekana v živo skalo. Njihovi podaniki kmetujejo in so nasploh delovni predstavniki družbe. Med njimi nabiraš soldate in ta pametne ponucaš, da raziščejo nove tehnologije. Orki so bolj nepotrpežljivi. Če se prav tisti hip ne stepejo, padejo v depro, in kot orkovski poveljnik moraš nenehno v boj, sicer ti začno armade razpadati. Če se izkažeš, si nagrajen z WAAAGH!om, brutalnim divjaškim zanosom, ki iz niča ustvarja nove vojske, da se borijo zate. Vampirji bojevnike pridobijo spet drugače – z reanimacijo mrtvakov. Kako zabavno je, ko celo ob porazu dobiš pol izgub samodejno nazaj, hihi. Na koncu so Kaotiki, ki iz severnih barbarskih dežel vdirajo kot demonska nomadska horda. Zato so podobni Hunom iz Attile, saj nimajo stalnih naselbin, zgolj tabore.



Studio je v nekaterih elementih precej togo sledil vzoru. Na primer pri formacijah pešakov, ki ne poznajo kvadratastih oblik proti konjenici, ker jih namiznica ni predvidela. A nadzor je v splošnem dober.



Ko ugledaš sovražno supereenoto, je najbolje, da nadnjo takoj pošlješ lastnega orjaka, če ga imaš. Če ga nimaš, si pečen, poteptan in zaklan. No, vsak velikan ima svoje šibke točke, ki jih je moč pridoma izkoristiti.

KUJTE GROM!

Različni pristopi povzročijo, da greš kampanjo res z navdušenjem preigravat z vsemi frakcijami, ki jih še nisi spravil do prevlade. To je bržčas tisti Total War, ki od vseh najbolj vleče k potepanju po karti! A po drugi plati so avtorji mnogo kolesc državnega aparata odstranili in jih vrgli za hrano demonskim psom. Poenostavili so denimo gradnjo bajt. Naselbine so organizirane podobno kot v Rome 2: vsaka provinca ima nekaj regij z zaselki, ki podpirajo prestolnico. Jačaš jih s stavbami, kot so vojašnice, taverne in kovačije. Delavnice so le še pomoč pri urjenju soldatov in ne nadgrajujejo več orožij. Slednje se je itak premaknilo v tehnološko drevo, ki gre takisto od rase do rase po svoje. Kaotiki si pri svojih nekrščanskih bogovih izprosijo mutacije, dočim vampirji iščejo coprniške bukvice, kar je res posrečena mehanika.
Stavb za postavljanje je manj, zato pri gospodarjenju ni ravno veliko dilem in tuhtanja kot v Rimu ali Medievalu. Naselbinam se ni več treba ukvarjati s hrano in v bistvu sta cvenk ter podložnost gmajne edini valuti. Rogati in zobati vodje to spet počno drugače, saj se za njihovimi armadami širi uničenje (corruption), s katerim preobražajo deželo. Če nemrtvi ne stojijo na ukleti zemlji, protestirajo. Skratka, avtorji so odstranili nekaj finomehaničnih knofov za upravljanje dežele in jih nadomestili s frakcijami, ki se igrajo organsko drugače. Čistunske ljubitelje serije Total War bo to zmotilo in organizacija imperialnih provinc res postane precej dolgočasna, ker gre kmalu vse po istem kopitu. Toda fokus je v tej igri drugje – v zbiranju vojska, posebno na strani anticivilizacijskih ras. Ja, Total War: Warhammer je vreden svojega imena. Ne slepomiši z iluzijo, da lahko kaj dosti storiš z diplomacijo, in vsa dejanja so namenjena temu, da te čimprej pripeljejo v boj. Takega, kjer boš imel boljše sile od sovraga.
Pa ne, da je diplomacija za odmet – v bistvu je zanimiva. Človeška je podobne sorte kot naša zgodovinska. Škratja vsebuje zamere (grudge) do drugih bitjec, ki generirajo samosvoje kveste. Dobro, da v kampanji še ni vilinov, ker bi bila vse ena sama velika zamera. Kaotiki poznajo le eno sorto političnega barantanja, tistega s peklenskim ognjem. V tem okolju je hkrati velik izziv in burleska skušati karkoli doseči. Karl Franz lahko nagovori orkovskega Azhaga the Slaughtererja, a se to redko dobro konča. Po drugi plati je povezovanje z obrobnimi človeškimi enklavami, ki jih je spričo med seboj skreganega cesarstva vse polno, nuja. Res lep bonbon je dejstvo, da ob prihodu Kaosa s severa vsi kolikor toliko inteligentni in humanoidni vodje stopijo skupaj, da bi Archaona družno brcnili v tazadnjo. In če jim uspe, se takoj spet stepejo med seboj.

BREZMEJNA MOČ!!

Še en premik v bolj vojaško in fantazijsko smer je rokovanje z junaki. Ti imajo doslej najdaljše drevo za pridobivanje veščin in sprožanih sposobnosti. Bodisi delujejo na vso armado in jo hitreje ženejo po pustinji, bodisi s krikom zdramijo odrevenele soldate na bojišču. Dostikrat premorejo bonuse za čas, ko so nastanjeni v mestu. Kakopak si lahko nadenejo epska oročena pokrivala in kantane, eee, meče in praporje. Pridobijo jih izključno skozi boj ter izpolnjevanje kvestov, saj jih ni moč prosto nabaviti. Voditelji ras imajo kar luštne verige takšnih zadatkov, je pa res škoda, da se kasneje ne leskečejo od zlatih naprsnikov, ker se njihova podoba z opravo ne spreminja. Pri Creative Assemblyju morajo opremo nasploh premotriti, ker njen vpliv ni kdovekako očiten. Ko v vojsko nabašeš dovolj dolgobradih ubijalcev velikanov, gigantskih plamenometalcev in škratjih jurišnih helikopterjev (res), je čas za metanje črev na plot. Potovanje armad pobira iz Rome 2 in modernejših članov serije, zato je moč nasprotniku nastaviti zasedo ali figurice na potezni karti razporediti tako, da sredi taktične bitke dobiš okrepitve. Žal pa ni več vremenskih neprilik, ker je očitno v svetu Warhammerja ali sonce s trobenticami ali heretična tema. Vse parametre spopada določa ozemlje. Naskokov manjših zaselkov ni več, kar je všečno, ker so bila v preteklosti zamudna. Če se lotiš konkretnega utrjenega mesta, te čakajo karte obleganja oziroma vdiranja čez visoka obzidja z ovni in stolpi.

V boju igra preklopi na taktično realnočasovno bojišče, po katerih je Total War poznan. Tu se na gorskem ozadju udarijo najmogočnejši bojevniki. Velikani tacajo skozi vrste suličarjev in soldatje s težkimi dvoročnimi meči krajšajo kostkote za lobanje. Potem goblinski šaman zamomlja nekaj nerazumljivega in pol stotnije nesrečnih ljudi zleti v luft. Ja, v Total War je dospela magija! Čarodeji so potentne enote, a četudi lahko njihovi ognjeni dežji in masovna



Karta celokupno obsega Imperij z neposredno okolico ali okrog šestino Warhammerjevega sveta. Človeštvo je razklano na množico frakcij, ki si jih je treba pridobiti. Če ne zlepa, pa zgrda.



Magija in nasilje z sekiro nista edini vrsti pobijancije v Warhammerju, kajti svet pozna mnogo tehničnih izumov za ločevanje glave od telesa. Kaj misliš, kje je Blizzard dobil večino navdiha za Warcraft?!

Fantazija je v Total War prinesla še eno novost: zračni boj. Kar nekaj beštij se zna s kriljenjem pognati v zrak in se tam stepsti s sovragom. Škratje imajo celo helikopterje, ki sovrage bombardirajo in rešetajo. Najbolj zabavno je, ko se srečata junaka na zmajih in se pokrempljata.

panika zdemolirajo cele formacije, niso zanesljivo orožje množičnega uničenja, saj jih igra zvito omeji. Prvič, magi v Warhammerju moč pobirajo iz 'vetrov' ki dobesedno pihajo mano iz raztrganin med svetom smrtnikov in kaotičnimi dimenzijami. Pet čarodejev ima natanko takšno zalogo mane kot en sam, odvisna pa je od kraja na karti, zato je pozicija pomembna. Drugič, ker vešči srkajo demonsko energijo, se lahko uroki sfižijo. Ni fajn, ko naredi pok in wizard osmojen obleži ravno tedaj, ko si si obetal, da bo upepelil napadajočega pajka.

SEKIRA ČEZ LES

Fantazijski monstrumi in markatni borci v umetelno izdolbenih oklepih so gotovo vrhunec igre in na svoj račun bo prišel vsakdo, ki je v domišljiji rad uprizarjal naskoke nemrtve konjenice na presrane mečevalce. Vampirji na bojišče privlečejo zblojene titanske netopirje terrorgheiste in kreature iz najglobljih kript. Kaotiki pozirajo z demonskimi mutiranimi zmaji in pošastmi, brutalnimi naskoki vojnih kočij ter vitezi v črnih oklepih, ki bi jih z žerjavom težko dvignil. A človeške rase ne ostanejo dolžne, kajti tako ljudje kot škratje priropotajo z bleščečimi bojnimi stroji, med katerimi so čisto pravi parni tanki. Orki pa imajo ... katapulte, ki streljajo gobline. Žive gobline, čeprav potem niso več prav dolgo živi. Kaj se smeješ, te bom s sekiro po zobeh.

Supermočnim beštijam navkljub se bitke odvijajo kot v zgodovinskih časih – le hitreje, ker bitjeca rada skupinsko izginejo pod za vlak veliko macolo. Predvsem pa jim hitro poide morala in jo podurhajo. Do razpleta pride kmalu po udarcu vojska in spet bo puriste, ki so vihali nos nad urnostjo bojev v Rimu 2, čelo bolelo od mrščenja. Na spletu že dobiš mode, ki za take ljudi tempo upočasni na znosnejšo raven. Dejansko je hitrost kanček previsoka. Umetna pamet je zelo napadalna in če najde razpoko v tvojih vrstah, to brž izkoristi in beg je težko preprečiti, dokler veščin junakov ne obvadaš v nulo. Menim, da bi bil za začetnike počasnejši tempo spopadov lažje obvladljiv.

Izven tega pa je ukazovanje soldatom tako fejst kot v legendarnih Shogunu in naslednikih. Stotnije vojščakov s helebardami postavljaš v razporede, kjer moraš paziti, da se v naskokih ne utrudijo, da ne dobijo sovraga v bok ali da konjeniki ne zagazijo v morje sovražnih sulic. Presneto se je treba brigati za ravnotežje sil na različnih koncih bojišča, kajti ko ena skupina začne bežati, demoralizira vse sosednje. Mukoma utrdiš fronto, nakar ti jo gladko razčesnejo night goblin fanatici, ki ošpičene železne krogle vihtijo tako silno, da nad njimi nimajo več nadzora. In tu špil odlično ujame duh Warhammerja – načeloma resnih spopadov, ki so nenehno nagnjeni k iztirjenju. Zato naj stari mački ne bodo preveč tečni. Obstaja edino en aspekt bitk, kjer velja biti slabe volje: obleganja so precej švoh. Področja so manjša kot v Rome 2, predvsem pa jim umetna pamet tako pri obrambi kot napadu še vedno ni dorasla in vojske ne zna pravilno razporediti.

KAOTIČNO ŠIRJENJE

Kakršnekoli luknje bo že pozorni igralec in znalec obeh serij našel v Total War: Warhammerju, ta špil odlično ponazori svet in hkrati nudi dovolj svežine tako novincem obeh svetov kot starim mačkom. Manko zgodovinskosti gor ali dol, tole je obenem Warhammer in Total War – eden boljših, predvsem pa drugačnejših. Ko orjaški dragon ogre s sekiro pometa skozi gobline, se ti milo stori in rjoveš "BLOOD FOR THE BLOOD GOD!" Nakar ima goblinski šaman krompir in ga onesposobi s kletvijo. Ampak to je Warhammer, kjer je tudi za mizo smeh. Spogledovanje s fantazijskim bo seriji TW dobro delo, sploh če bo tole uspešen naslov, hkrati pa bo od tega profitirala namiznica.

Vendar ne morem mimo tega, kar v špilu manjka, ker Creative Assembly spet ni mogel iz svoje kože in je 'pozabil' na reči, ki so jih prejšnje igre že imele. Okej, odsotnost pomorskega vojskovanja me res ne pesti, ker Warhammer po njem ni znan. Toda kdor kani igro kupiti za merjenje z ljudmi na liniji, bo razočaran. Čeprav je imel že Shogun 2 poglobljeno večigralstvo, je spopadanje med igralci v tem TWju povsem okleščeno. Brez pametnega napredovanja uporabniškega imena ali naprednih nalinijskih pritiklin. Pozna zgolj lestvice, ki pa so v tem trenutku brezvezne, ker so rase v tem pogleu še zelo neuravnotežene in je resen multiplayer nesmiseln. K sreči slaba večigralska komponenta ne pomeni, da ti bo dolgčas. Ko boš vrgel sto ur v kampanje vseh petih ras, te namreč čaka še po štiri in več 'zgodovinskih' (hihi) bitk za vsakega od desetih ključnih junakov po Warhammerjevem izročilu, plus seveda skirmish. Pripovedne bitke, tako v kampanji kot samostojne, priporočam v preigranje, ker ti povedo marsikaj o ozadju teh slikovitih likov.

Boli pa oderuško rezanje vsebine zavoljo kasnejšega serviranja z DLCji. Če namreč kaotikov nisi zastonj prejel v prvem tednu po izidu igre, jih moraš dokupiti za sedem evrov in pol, kar je kratkomalo kraja. Sprva ni bil mišljen niti tisti teden – dodali so ga šele, ko so postali spletni videi serijsko negativno ocenjevani zaradi nezadovoljstva skupnosti! Kot bi Creative Assembly želel konkurirati slovesu Games Workshopa, s katerim imajo ljubitelji namiznice takisto ... kompliciran odnos, prosto po Facebooku. Da za zdaj ni drugih ras, še za silo oprostim, ker so se v posamezne obstoječe dobro poglobili in bi si enako želel tudi za prihodnje. Predvsem morajo čimprej prihiteti Skaveni in gozdni vilini, ki oboji takisto prebivajo pod deželami Imperija ali blizu njih. Kasneje dobimo druge kontinente, z visokimi vilini in Lizardmeni. Toda močno se bojim, da jih bomo preplačali. Tole si ob sicer zelo dobri igri zasluži škratji grudge in razsodbo z bojnim kladivom!



Z višanjem izkušenjske stopnje voditelja ta pridobiva različne ugodnosti – ena od njih so vse boljši konjiči. Ki postanejo leteči. In nato kar take zmajske kreature.

Aggressor se nekaj dere s kuhalnico v roki in ponvijo na glavi ter vrže urok gnilega jajca.

85 nenormalno hud svet ✔ raznolike strani ✔ fejst heroji ✔ demoni v jurišu ✔ goblini s katapulta ✔ pomanjkljiva obleganja ✖ slabo večigralstvo ✖ nategovanje z DLCji ✖ Creative Assembly / SEGA za PC


Za uživanje v igri ti ni treba poznati ne Total Wara ne Warhammerja. Posedovati moraš zgolj kanček navdušenja nad norimi škrati zgoraj brez, ki se z dvoročno sekiro zakadijo velikemu pajku v objem.





Drugi Homefront je prvoosebna streljanka v odprtem svetu, ki ne postavlja meje med streljanje in skrivanje. Ko odstraniš korejske soldate, ki so te zaznali, lahko takoj začneš s huljenjem v kotu ali zabojniku (desno).

Homefront: The Revolution

Partizani so se po hosti proti okupatorju borili, skrivoma iz zasede udarjali in bežali, nagi so se kopali in divjačinski golaž kuhali. To ve vsak, ki ni prespal pouka zgodovine in starih jugoslovanskih filmov ter pozna pot in delo Che Guevare. Ampak vic partizanstva oziroma gverilstva ni toliko v tem, kaj so jedli in kako so si prali prašnike, kot v občutku. Občutku, da se za svobodo naroda v malih skupinah na zasedenem ozemlju bojuješ proti okupatorju. Ta je bistveno močnejši tako po količini mož kot tehnologiji, zato se z njim ne moreš udariti neposredno, saj bi te izbrisal. Zato mu zavdajaš drugače – s sabotažami, taktiko udari in beži, propagando, vplivanjem na ljudi in sličnim, pri čemer imaš nenehno cmok v grlu in madež na gatah. Pričaranje takega vzdušja v igrah niti ni pogosto, saj imajo odjemalci dosti raje vlogo silnega heroja. Ga pa dobro ujame po mojem neupravičeno skurcana prvoosebna streljanka Homefront: The Revolution, ki nanovo pove prvenčevo zgodbo. Ta reče, da se je digitalna revolucija zgodila v Severni Koreji, ki je posledično postala najmočnejša kapitalistična država na svetu.

Psy-hotiki napadajo!

Kleč je v okupaciji Združenih držav, ki sta jih pohlep po tujih ozemljih in širjenje 'demokracije' ugriznila v lastno rit. V iskanju najcenejšega ponudnika obubožana Amerika leta 2025 pri Severni Koreji nakupi vojaško opremo, ki pa se izkaže za kukavičje jajce. Lepega dne se mašinerija izklopi in Korejci izvedejo invazijo, ki je za nameček mednarodno upravičena, saj Washington ne more poplačati dolga Pjongjangu. Kaj ima slednji od napada, ni čisto jasno, ampak štiri leta po okupaciji je stanje v večini države bedno. Korejci izvajajo vojaško-policijsko nasilje, mučijo prebivalstvo in se nasploh obnašajo kot tipski negativci v igrah, ki jih ne zanima, kako naj bi država v takih pogojih funkcionirala. Stanje je zlasti pereče v Philadelphiji, koder postanemo Ethan Brady, novinec v vrstah lokalne gverile in iskra, ki bo po mnogih prigodah vnela revolucijo.

Tovrstna alternativna zgodovina je zanimiva in postavljeni so temelji za fabulo, ki bi lahko spodbudila sive celice. Toda Homefrontova zgodba ne seže izven dokaj rutinskega in plitkega popisovanja revolucionarnih dogodkov, ko pravičniški domačini kaznujejo poševnookce za širitev iz dežele kimčija. Korejci so itak poosebljeni hudiči, pri čemer nimajo sučnega negativca, ki bi jih predstavljal z obrazom, marveč gre zgolj za brezobličen skupek žlehtnih soldatov, jezne tehnologije in kao subtilnih propagandnih prijemov v slogu enoumne televizijske postaje. Škoda, kajti osnova se mi zdi dovolj zanimiva, da bi lahko posegli onkraj predvidljivega odmotavanja klobčiča in likov, kot sta sadistična upornica in dobrohotni dohtar. Je pa res, da tole neuradno nadaljevanje ni več premočrtno kot izvirnik, ki je posnemal Call of Duty, marveč je postavljeno v odprt svet in si zglede nabira drugod. In se pri tem ne drži nazaj.

Od klavca do skrivalca

Če se zazremo v sredico Homefrontovega mehanizma, najdemo precej nepretresljivo in nečastihlepno igro. Puljenje očetnjave iz azijskih kremplje pričneš na obronkih Filadelfije, in sicer tako, da na danem ozemlju zavzameš zadosti sovražnih postojank in jih s tem spremeniš v prijateljske. Več kot jih osvojiš, več ikonic se pokaže na karti, več denarja imaš priložnost dobiti in se bolje opremiti ter oborožiti. S pobijanjem sovražnikov, vklapljanjem radijskih sprejemnikov, uničevanjem zvočnikov, skozi katere se širi korejska propaganda, in podobnimi svobodoljubnimi dejanji večaš odstotek prijateljsko razpoloženih civilistov. Ko izpolniš zadosti osrednjih in stranskih misij, se preseliš na naslednje območje, kjer počneš isto, in tako naprej do adrenalinskega zaključka. Občine so med sabo povezane s podzemnimi tuneli, med katerimi je treba počakati nekaj včitovalnih sekund, tako da ni prave brezšivnosti. Bolj razgledane igralce je to po vsej verjetnosti takoj spomnilo na Far Cry, Just Cause, Watch Dogs in še marsikakšno drugo odprtosvetovno akcijado zadnjega časa, kjer je bistvo v razpletanju zgodbe in širjenju vpliva. Na te temelje so izdelovalci Dambuster naložili še kup drugih vplivov. Zavzeta Philadephia, gledana skozi njihove oči, je v opečnati razrušenosti sila podobna Cityju 17 iz Half-Lifa 2, pripadniki korejske armade oziroma 'Norki' pa tamkajšnjim očeladanim vojakom. Celo opremljeni so z nadvse halflifovskimi troti, ki se spreletavajo po ulicah, iščoč upornike. Nadalje je velik poudarek na prvoosebnem skakanju, ki vključuje prijemanje za robove polic in zidov, in iskanju raznoraznih surovin, od plastike do akumulatorjev. Iz teh v slogu Dead Islanda na lastno pest izdeluješ molotovke, eksplozivna sredstva in slično. Nič hudega slutečim sovražnikom se lahko prikradeš za hrbet in jih krvavo zaštihaš, če pa se oglasi alarm, se skrivaš po kemičnih sekretih in kontejnerjih ter čakaš, da huda ura mine. Ob tem se je moč mimo kamer in stražarjev prebiti s skrivanjem za hrbti sprehajalcev, kar vse spomni na Assassine.

Dan in noč

Korejca ganjajoč

Očitek igri, da je preveč enolična, načeloma drži. Ogrodje, ki ga vzpostavi spočetka, se ponavlja in ne vsebuje posebnih presenečenj, če odmislim obračune s šefovskimi sovražniki, kot je oklepnik goliath (vsebuje organske možgane, a ni ravno pameten). Osvojiš dano območje, preideš v novega, ga osvojiš. Tudi sovražnikov je premalo vrst, saj nekaj vrst strelcev in zaščitencev ne pomeni ravno epske razgibanosti. In četudi so opremljeni z zadostno umetno pametjo, da znajo tekati naokoli in se skrivati, je ta vse prej kot prefrigana.

Premalo je cenjena Dambusterjeva vizija razdrapane Philadelphie, ki jo v prihodnosti zavzamejo azijski hudirji. Ko se potikaš med napol podrtimi zgradbami, imaš pristen občutek uničenja, zatiranosti in majhnosti.







Za uničenje oklepnika goliath te kameradi in vodje 'zi rezistons' (desno) častijo, čeprav terja le par strelov iz bazuke ali dobro vrženih granat. A seveda bi bilo prelahko vse prepustiti spremljevalcem.



Tule sem neoprezno dregnil v čebelje gnezdo, zato je takoj priletel – trot. Ta te skenira in javi položaj, zato ga je dobro čimprej sklatiti. Toda hrup in uničenje itak vabita zatiralce, oni pa tvoje krogle.

SODELOVALNOST

V drugem Homefrontu ne streljaš človeških nasprotnikov po internetu, temveč imaš priliko zagnati ločeno sodelovalno spletno komponento (lokalni coop ni podprt nikjer). Tu do štirje tovariši v enem od predelov mesta združijo moči proti korejski vojski. Žal misij ni prav dosti, zadolžitve se ne spreminjajo naključno in vse skupaj traja kvečjemu kake četrt ure. Vsebine je premalo, da bi prišla do izraza naključna roba iz zabojev in nabiranje veščin, kot je oživljanje kameradov. Res je, da obljubljajo brezplačne dodatke, toda ob nepopularnosti co-opa je v to težko verjeti.

Vendar se je Homefront, ko sem mu dal čas in priložnost, prelevil v kompetenten šuter s simpatičnimi elementi. Začenši s fino vizijo napol uničenega mesta, v katerem je moč brez nalaganja vstopiti v marsikatero stavbo in se po njem furati z motociklom. Menjavata se dan in noč, ki prinašata svojstvene izzive. Podnevi je vidljivost boljša, a te sovražniki hitreje opazijo in laže zasledujejo. Ponoči je manjša težava neopažen priti mimo patrulj in nadzornih točk ter se ogibati dronom. Toda v labirintu zgradb tudi sam brž izgubiš orientacijo, dočim te zna od zgoraj v snop luči uloviti velika iskalna ladja, da se poženeš v beg kot kura brez glave. Pri tem se okrepi kovinsko zvočno brnenje in žužnjanje v ozadju, ki budi vtis, da si ujetnik v terminatorski tovarni.

Pazi se otrok in žensk

Prav atmosfera je ključna odlika špila. Daleč sicer od tega, da bi šlo za kak poseben realizem, vendar se na ulicah Filadelfije stalno počutiš ranljivega, zatiranega, majhnega in preganjanega – natanko tako, kot bi bil partizan v spopadu z vojaškim strojem. Če kakega soldata ugonobiš z glasnim strelom, takoj priletijo na kup njegovi kameradi, droni in iskalke, nakar se pritisk stopnjuje, če je ne podurhaš. Energija se ti ne obnavlja samodejno, temveč moraš uporabljati prvo pomoč, ki jo najdeš ali kupiš, in med orožji ni nobenih alienskih megapušk, marveč normalna zaloga mitraljezov, pištol in bazuk. Kljub Korejcem in CryEnginu to ni Crysis! Občutek pri streljanju je zadržano življenjski, s poudarkom na tresenju cevi in merka ter headshotih. Municije je malo in jo je treba obnavljati v bazah ali z ropanjem trupel ugonobljenih soldatov, s sabo pa nosiš le tri krepelca in nabor druge opreme. Sem sodijo hekerske naprave za vdiranje v elektronske sisteme (miniigra je enostavna in se žal ponavlja), eksplozivi, ki jih mečeš ali jih pritrdiš na avtomobilček, s katerim se zapelješ v sovražno oporišče in glasno rečeš "KA-BUM!", in podobna presenečenjca. Orožja je pak moč modificirati z alternativnimi sestavnimi deli, ki na primer pridušijo strel, a ga hkrati ošibijo.
Nadalje ob podaljšanem igranju ugotoviš, da so cilji pravzaprav dokaj razgibani – da je torej moč raznolikost najti na mikro- namesto na makroravni. Oporišč, ki jih osvajaš, niso naštancali brez domišljije, temveč gre za dokaj raznovrsten niz nalogic, ki vključujejo vse mogoče. Ponekod je treba z motorjem skočiti na streho, drugje se v bazo splaziti skozi kanalizacijo, pri tretjih je potrebna pomoč tovarišev, ki jih lahko rekrutiraš do tri naenkrat, čaka te pobeg iz zapora, čiščenje zaplinjene podzemne garaže in tako dalje. Nabor sicer ne seže v epsko širino in globino ter ni prav izviren, toda igri pretežno vseeno uspe ohraniti občutek svežine. Sčasoma se v danem predelu recimo začne prevrat in ljudje po gorečih ulicah preganjajo Korejce in jih mlatijo. Naključni prizor, ko sta mlajša in starejša dama nemilo zbrcali ubogega rižojedca, je bil čisto zlato.

Bi Korejci preprečili Trumpa?

Med najboljše streljačine in igre letošnjika se Homefront ne bo vpisal. Angleški studio, ki se je razvil iz Free Radical Designa in Cryteka UK, ni zmogel vložiti zadosti dela in talenta, da bi izkušnjo poglobil, jo naredil izvirnejšo in jo očistil nesnage. Venomer ti gredo na živce sotrpini, ki se ti nastavljajo in te rinejo s položaja, in manjših hroščev je kljub popravkom še kar nekaj. Umetna inteligenca ni kos naključnemu, neskriptanemu razpostavljanju sovražnikov, cilji se na dolgi rok vseeno začno ponavljati in Korejci so čisto preveč splošnohudičevski ter premalo konkretizirani. Vendar kljub temu menim, da ne gre za strel s šibrovko v obraz, marveč za v redu naslov z odličnim partizanskim vzdušjem. Za polno ceno je malo predrag, zlasti ker sodelovalno večigralstvo ni ravno hvalevredno, a bo prišel v poštev na razprodajah. Preži nanj in ga začopati iz zasede!

Nekatera oporišča si je moč podrediti na več načinov, denimo s hekanjem vrat ali eksplodiranjem ključnih objektov z avtočkom. Pri direktnih napadih je modro imeti pomoč tovarišev, ki pa jim ne moreš direktno ukazovati.



***Sneti** meni, da je ugonabljanje z bombami strahopetno. Sovrage raje zgazi z motociklom in jim sheka suspenzorje, da se jim boleče zategnejo.*

69

izvrstno gverilsko vzdušje ✔ surovi strelski obračuni ✔ številni očarljivi detajli ✔ predvidljiva igra ✖ brez poštenega večigralstva ✖ nezloščenost ✖

Dambuster / Deep Silver za PC, PS4 in XBO

Epistory – Typing Chronicles

Najslavnejša tipkarska igra je Typing of the Dead, kjer smo s hitroprstnim vnašanjem izpisanih besed streljali zombije. Epistory princip prikroji: gledan je od zgoraj in omogoča svobodno raziskovanje ozemlja, kombinirano z ugankami ter izgradnjo lika. Zgodba se vrti okoli pisca, ki trpi za kreativno presahlostjo, in spočetka mrka okolica predstavlja njegov (brez)čutni svet. Naloga igralca je, da okolici s pisanjem besed vdahne življenje in pisatelju skozi razreševanje ugank pomaga, da se izvleče iz črnine svojih misli.

Si drobno dekletce – avtorjeva muza, ki vandra po tem svojstvenem origamijastem pejsažu. Plemenit namen zaljšanja sveta in prinašanja dobre volje pa ni pogodu sovragom, ki se hranijo z negativnimi občutji. Pajke, komarje in podobno žuželčjo zalego spočetka upepeljujejo preproste, kratke besedice. A sčasoma zajebanost naraste in igra te radostno meče iz cone udobja s termini, kot je 'triskaidekaphobia'. Med navali se ne moreš premikati in ko se zverinjad nadte usiplje z vseh strani, ti pa brzinsko vnašaš vse daljše smrtonosne besede in menjavaš elementarne napade, postane kar napeto. Več besed kot zaporedoma povežeš v časovno omejeno kombinacijo, več izkustvenih točk nagrabiš. Te vložiš v še efektivnejše crtje mrčesa, hitrejšo ježo po krajini in podobno.

Pripoved o mukah ustvarjalnega procesa je dobro spisana in v njej se gotovo najde vsakdo, ki je na faksu spacal kakšno seminarsko nalogo. Deli štorije takisto odlično odsevajo tvoje početje v igri. Uganke so recimo prispodoba za mentalne blokade in naslednjega področja ni moč odpreti, če jih ne rešiš. Miselni orehi temeljijo zlasti na prostorski predstavi in nudijo ravno pravšnjo mero izziva. Tacanje ploščic v pravem vrstnem redu, stikala, labirinti; nič prelomnega, a zgledno udejanjeno.

Epistory je gostoljuben špil, ki pritegne s sproščeno atmosfero. V zavihku s statistiko se skriva postavka WPM (besede na minuto) in med igranjem kmalu zapaziš, kako se umetna pamet prilagaja (ne)sposobnosti. Če nadgradiš tipkalno intuicijo in popotovanje pričneš znova, bo mlatenje znatno težje kot prvikrat. Osemurno mučenje knofov se žal izkaže za malce prerazvlečeno in bi ob prepolovljenosti pustilo dosti boljši priokus. Osredotočanje na fabulo postane pravi izziv in pripovedovalka jo nemalokrat potisne naprej ravno tedaj, ko si sredi zagretega vpisovanja besed, da ne ujameš povedanega. A temu navzlic je nenavadna zadevščina za petnajstaka prijetno drugačen oddih in zabavna vadba angleškega izrazoslovja ter desetprstnega tipkanja.

70 ***Trier** zajaše lisjaka in se odpravi po sledeh lorda Byrona.*

Fishing Cactus za PC



Ne palice ne kamni, besede ranijo najbolj. V Epistoryju čisto dobesedno.

Da med tipkanjem ne postane dolgčas, poskrbi temačna zgodba o pisunski blokadi. Edino znano zdravilo: stalen dotok črk.



Nelly Cootalot: The Fowl Fleet

Alasdair Beckett-King je Anglež mnogih vrlin. Izgleda kot veganski viking, izvablja smeh kot stand-up komik in izdeluje igre. Svoji dečvi je pred desetletjem za rojstni dan napravil klasično pustolovščino Nelly Cootalot: Spoonbeaks Ahoy, katere gusarsko junakinjo je osnoval po njej. Ker je zastonj in simpatična, jo le stegni. Igrico, ne punco. Zlasti če hočeš kar največ odnesti od komercialnega nadaljevanja Fowl Fleet, v katerem nastopa taista punca.

Nelly ne skriva zgledov – ne s pokloni na vsakem koraku ne s splošnim duhom. Svet, liki in humor spominjo na Opičji otok, nakar je tu nebroj filmskih referenc, ki segajo od A Few Good Men do klasike Citizen Kane. Toda v osrčju je vseeno gusarska štorija o skrivnostnem izginotju ptic in iskanju izgubljenega zaklada. Nelly je velika ljubiteljica perjadi, zlobni baron pa kani letečneže izkoristiti. Za kaj, punca ne ve, jasno ji je le, da mora priti z otočka, na katerem je. To bo storila na tipičen pustolovski način, se pravi z zbiranjem in kombiniranjem predmetov, reševanjem miselnih zagonetk in dosti pogovarjanja.

Fowl Fleet sodi med lažje avanture, saj so namigi vedno jasni in rešitve smiselne. Nemudoma je jasno, kako se lotiti večnivojskih nalog, kot so sabotiranje športnih stav, tihotapljenje na ladjo in pridobitev zaposlitve. A to ni nujno slabo, saj ob tekočem tempu zablesti domačna, vendar domiselna fabula z zgledno spisanimi dialogi ter profesionalnim govorom, kjer med glasovi prepoznaš celo legendarni bas Toma Bakerja iz nanizanke Doctor Who. Nastopi kot ptič, ki spremlja junakinjo in ji pomaga pri zagatah. Ob enostavnosti in podobi, ki spomni na stare Warnerjeve risanke, bi zlahka pomislil, da gre za otroški špilčič, a ni povsem tako. Znabiti bo Nelly dogajala kratkohlačnikom, vendar je angleščina izrazito britanska in precej zahtevna ter vsebuje dosti izrazja iz zaprašenih slovarskih kotičkov. Besedne igre so na nivoju in tudi dosti odraslih šal je najti. Srečoma so dovolj pretanjene, da malim ne bo treba razlagati o cvetlicah in čebelicah.

Resda se bodo stari mački obregnili čez lahkost in kratkost, saj igra traja le kakih sedem uric in ne pozna večrešljivosti. Košta pretiranega dvajsetaka, pri čemer izvedba ni visokoproračunska – to velja zlasti za animacijo. Toda štorija je simpatična, liki odbiti, humor večplasten, vmesnik pa pozna vse moderne trike, tako da ni nikdar v napoto. Fino za staro in mlado, skratka – zlasti ko cena pade za petaka ali dva.

70 ***Kavbojc** se ozira za hrbet, pa ni ničesar. Kakšna triglava opica neki?*

Application Systems za PC



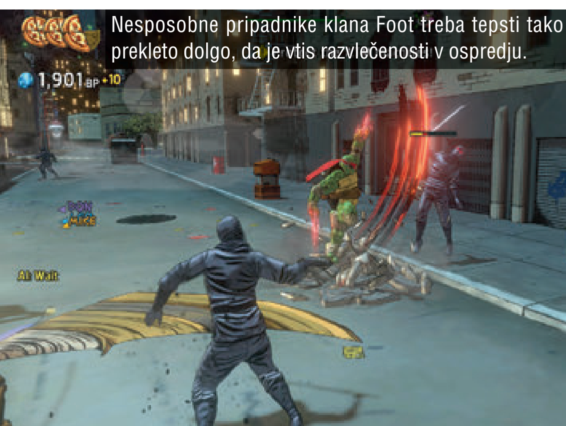


Le stežka bi našel bolj klasično avanturo. Splošna lahkost in logičnost rešitev poudarjata zgodbo in dialoge, ki so svetla plat farbovitih Nellyjinih prigod.



TMNT: Mutants in Manhattan

Japonski Platinum so firma z dvema obrazoma. En dela izvrstne strelsko-pretepaške sladokusnice, kot so Vanquish, Bayonetta in Metal Gear Rising – ki pa niso nujno komercialne uspešnice. Zato imajo še kletni oddelek za licenčni šodr, od koder se natečejo cekini za bolj dušne projekte. Drugače bi jim kmalu pela zadušnica. Tam nastaja drek, kot je predlanski Legend of Korra, ki se mu zdaj pridružuje slično zanikrni Teenage Mutant Ninja Turtles.



Nesposobne pripadnike klana Foot treba tepsti tako prekleto dolgo, da je vtis razvlečenosti v ospredju.

Scenarij te tretjeosebne sekljačine je ohlapno povezan z aktualnim filmom o nindža kornjačah. Po Manhattnu se razpaseta samurajski negativec Shredder in alienski glavar Krang s četverico osrednjih podrepnikov – veprom Bebopom, nosorogom Rocksteadyjem, letečnežem Wingnutom ter želvakom Slashem. Vzdušje je v redu, saj je notri bolj ali manj vse, kar ljubitelj pričakuje: dečva April, pice, ulične tolpe, podganji učitelj Splinter, raznotere osebnosti posameznih želv. Kljub temu pa si deležen manj zgodbe, kot je ostankov parme za Michelangelovim nohtom, ko ga sensei nažene v banjo. To se mi ne zdi v redu, kajti kljub lahkotnosti so znali biti nekateri stripi TMNT resni in dobri, znamka pa ima nemalo starejših ljubiteljev. Ampak dobili smo podhranjeno sobotno matinejo v kravatniški režiji.



Najboljši del so glavarski obračuni. Ritem ogibanja in napadanja je preprost, a se vsaj nekaj stalno dogaja.

Tudi igranje je prirejeno najnižjemu skupnemu imenovalcu. V premočrtnem nizu misij na dosti majhnih odrezkih Manhattna morajo prijateljčki teči k aktualnemu cilju, kot je dani šefovski sovražnik ali nastavljena bomba, in na poti nagarbati obilico navadnih nindž. To počno po slabo oblikovanih, duhamornih strehah, ulicah in kanalizaciji. Ob tem igra daje bistveno slabši videz kot prejšnja platinska cel-shadana licenčnica, Transformers. Vse je temno, grdo in težko razločljivo, kar negativno vpliva na preglednost akcije. Včasih po več sekund ne veš, kje si, in samo drgneš knofe v upanju na preživetje. A čeprav bi bila podoba jasna ter barvita in s kakovostno kamero namesto obupne, bi bili Mutantje in Manhattnu podpovprečen hack-and-slasher, katerega izdelavo so bržda zaupali prgišču fizikalcev v kleti.



Bratom želvakom lahko naročiš, naj se držijo ob strani ali naskočijo grdobe, vendar to ne hasne dosti.

Čeprav nabor potez ni ozek in sta med njimi tako blokada kot izmik, je fines bore malo. Ker vžge zlasti knofodrkarski udri po siromaku, je nabiranje kombinacij ter veščin praktično brez zveze. Razvijalcem je s plitkostjo vsega uspelo negirati celo razlike med brati, med katerimi lahko marsikdaj prosto menjavaš. Navzlic obljubam je pretežno vseeno, če uporabljaš palico, sai, nunčake ali meč, rutinsko mlatenje posamičnih sovragov pa traja čisto predolgo. Še najbolje se imaš pri obračunih s šefi, kot je merjasec Bebop z motorko in fensi očali, kajti tu se je treba ogibati jasno telegrafiranim napadom in izvajati spektakularne skupne naskoke. Vendar ti užitek tudi tu redno gnojijo kameradi pod vodstvom umetne pameti, ki vsled zabitosti nenehno goltajo poškodbe.

Nekoliko več vrednosti igra nudi v lokalnem ali spletnem večigralstvu, kajti že en sam tovariš namesto debilnega silicija izboljša izkušnjo. In fino je, da se znajo ob naslednjih skozihodih prikazati skrivni šefi. A na splošno gre za rutinirane, nenavdihnjene licenčne limanice, ki so pri 30 evrih na PCju ali celo še več na PS4 nesramno drage za tistih pet, šest ur akcije. Tjah, svetu ne vlada platina, marveč denar ...

30 ***Sneti postane picožerski trdonja, a se bolj počuti kot peto kolo.***

Activision za PC, PS4, XBO, PS3 in XB360

8-BIT ARMIES

Lasvegaška hiša Petroglyph daje zatočišče nekdanjim ljudem iz Westwooda, zato nas pretežno bombardira z realnočasovnimi strategijami. Že Grey Goo je bil stilsko pogled med klasike, 8-Bit Armies pa je študija, koliko lahko tovrstno igro po C&C-jevi doktrini shiraš, preden se sesede od lakote. Tako mehanika kot spisek soldateske sta oklešćena do čistih osnov. Iz slabega ducata stavb zgradimo utrjeno bazo, koder s črpanjem nafte pridobivamo novce, ki jih vložimo v štancanje množice bojnih enot za napad na sovraga. V arzenalu so pešaki z mitraljezi in bazukami, izvidniški avteki, tanki, artilerija in več sort helikopterjev. Na vrhu tehnološkega drevesa je še jedrska raketa, ki razkocka ves zaslon. V slogu preprostosti in retra je namreč oglata tudi podoba, ki pa je simpatična in hitro priraste k srcu.



Ko se na liniji proti tebi usmeri več sovragov hkrati, je zaslon do vrha poln vozil in izstrelkov. Obrambni stolpiči niso švoh, a takšnega valjarja ne ustavijo.

Zaradi kvadratastega sloga računalo ob valovih naskakujočih oklepnikov ne pokašljuje. Poleg enostavnega sistema kamen-škarje-papir, v katerem mitraljezci postrelijo bazukarje, ti eksplodirajo avtomobile in tako dalje, je namreč glavni hec naskok z dovolj veliko packo vojaštva. Juriše šteješ v desetinah enot in če nimaš vsaj petih tovarn, delaš nekaj narobe. Peščica naprednejših trikov vključuje recimo carmageddon s tovornjaki skozi soldate, popravljanje z inženirci, desant s helikopterji ... Zbiranja veteranskih izkušenj ne išči in celo nadgradnje so preveč napredne. Dodaj dejstvo, da je frakcija samo ena, in uvidiš, da epske globine ni. Zato umetna pamet nima dosti manevrskega prostora, te pa vsaj nenehno nadleguje.



V kampanji vsekakor velja loviti najzahtevnejše cilje, ki so ponavadi časovno omejeni. Zahtevajo do sekunde natančno izpeljavo napadov in nekaj sreče.

A hkrati je 8-Bit Armies zelo zloščen in simpatičen špilček. Resda se vozi na kamionu nostalgije, toda enote so dobro uravnotežene in tako novinci v žanru kot veterani bodo izgubljali ure in ure v lahkotni pobijanciji. Na deseterici kart za skirmish in večigralstvo se lahko pomeri do osem igralcev in to je fejst špil za trenutke, ko se ti ne da poganjati SupComa ali podobnih naprednosti. Nekaj časa vleče tudi kampanja. Petindvajset misij nima pametne pripovedi, a daje iziv z zaguljenimi drugotnimi cilji. Je pa res, da jih večino dosežeš šele z enotami iz kasnejših nalog, zato je dosti ponovnega preigravanja.
Petnajst evrov na Steamu je glede na vsebino kanec preveč. Če jih bo 8-Bit Armies upravičil, je odvisno od tega, ali v golem receptu prvega C&Cja še najdeš dovolj privlaka. Osebno vseeno raje zakurblam Red Alert 2, ki ga redno dajo zastonj. ***Aggressor***
Petroglyph za PC ● 15 EUR

KATHY RAIN

Kathy Rain je krstni projekt razvijalca Clifftop Games, ki se z videzom pokloni davnim izdelkom iz LucasArtsa. Klasična avantura, udejanjena z Adventure Game Studiom, te v 320 krat 240 pikslih popelje skozi twinpeakovsko kriminalko, postavljeno v sredino devetdesetih. Ugankarski elementi se prepletajo s kopico odlično spisanega zaslišaevalnega čveka, iz česar nastane zabaven avanturistični zalogaj, ki mu je moč prezreti marsikatero zamerico.
Kathy prihaja iz razdrte družine, kar daje jasno vedeti s svojo uporniško držo. Nosi leder, vozi harleyja in pogovore na debelo začinja s cinizmom. Ko izve za smrt dedka, oklevaje krene na pogreb. A topli spomini iz otroštva prevladajo in z odtujeno babico se hitro poklopita. Kathy izve, da v Cornwell Springsu ljudje često izginejo ali znorijo in da se je nekaj podobnega pripetilo njenemu dedku. Večina dela v premočrtno zasnovani detektivki je postorjenaga s poizvedovanjem, pri čemer je protagonistki v pomoč beležnica. Ta se pridno polni z uporabnimi informacijami. Vsak lik je praviloma treba obiskati večkrat in ga z navzkrižnim kombiniranjem svežih delcev mozaika priviti ob zid.



Kathy si med pogovori polni beležnico z uporabnimi informacijami. Na njihovi podlagi privije tiste, ki ji kaj prikrivajo, ali obišče nova prizorišča.

Ekosistem ugank je razgiban in življenjski. Zagrenjena babura te recimo nikakor noče spustiti v hišo. Malček se razgledaš po pejsažu, na verandi opaziš pepelnik in se zaveš, da je cigareta tvoja vstopnica. Drugič razrežeš telefonsko sporočilo na tajnici in ga sestaviš v smiselnem zaporedju, da nekoga pretentaš. Četudi domiselnosti ne gre oporekati, pa se dosledno znotrajškatelno razmišljanje izkaže za dvorezen meč. Resda se zgodba odvija bolj tekoče in lasje ne zapuščajo glave često, kot bi jo v primeru zajebanosti.



Oddaljenih lokacij ne moreš obiskati, lahko pa zavrtiš njihovo številko. Prenarejanje glasu, uporaba šerifovega zasebnega telefona, nič ni svetega.

Toda občutek ujčkanja, ko te Katka že ob prvem zajebu z docela nesubtilnim namigom spravlja na pravo pot, zna zatreti zmagovalni žmoht.
Vmesnik je intuitiven in svoje misli zlahka preliješ v dogajanje na ekranu. Pogled postrani leti le na neuporabo več miškinih uhljev, kar bi olajšalo rokovanje s predmeti. Dobrodošla bi bila tudi nepremočrtnost, ki bi dodala občutek raziskovalne svobode. A ujetost v liste v knjigi ne zbode preveč, saj je štorija zelo dobra, posojevalci glasu pa delo opravijo z odliko. Zlasti naslovna junakinja, ki skozi dobrega pol ducata ur razkrije bogato osebnost, polno zabavnih anekdot in pristnih izpovedi, ob katerih jo je težko ne vzljubiti. Za 15 bruseljskih vsekakor vredno uboda. ***Trier***
Clifftop Games za PC ● 15 EUR



Uganke so domiselne in jasno zasnovane. Tukaj recimo pomagaš klošarju podkrepiti imitacijo srčnega infarkta z elektrošokerjem.

FUTURA DDB

NE PUSTITE JIM, DA SE ZAPIKSLAJO

NE SPREGLEJTE ZNAKOV ZASVOJENOSTI S SODOBNIMI TEHNOLOGIJAMI.
POIŠČITE POMOČ NA WWW.LOGOUT.SI



Zahajčano ognjišče

Minulo in aktualno mesečno sezono fine kvartaške igre Hearthstone so zaznamovali Blizzardovi posegi in razširitev Whispers of the Old Gods. Oboje je po Snetijevem mnenju prispevalo k zanimivejšemu in uživantskemu elektronskemu cecegeju.



C'Thun je najbolj znana karta iz 134 podobic debele razširitve Whispers of the Old Gods. Kolovodja starih bogov se z udejstvovanjem podanikov sproti krepi in nato strese bes na vso sovražno polovico igralnega polja. V večini primerov je to dovolj za zmago ali vsaj pohabljenega nasprotnika. A treba je priti do tja ...

Koliko od več deset milijonov igralcev, kolikor jih je farboviti, dostopni in hudomušni Hearthstone na računalnikih ter mobilijah zvabil v svoj objem, je v njem redno aktivnih, vedo le Nevihtniki. A prepričan sem, da jih to spletno igro, v kateri iz olastninjenih kart izdelaš lasten kupček in se nato spopadeš z življem širom sveta, dobršen delež požene vsakodnevno, da poteši željo po plesu hudičevih podobic. Nekateri manijaško igrajo celo med sprehajanjem in kolesarjenjem! Le tako namreč maksimiraš zlato, ki pricinglja od vsakodnevnih kvestov. Tega vlagaš v kupovanje zavitkov novih kart, da ti ni treba odštevati pravih denarcev. Ob udejstvovanju od zagona spomladi '14 si je zgolj s tovrstnim zastonjkarstvom marsikdo oblikoval zavidljivo zbirko podobic. Ampak ta je še bistveno večja in boljša, če si kupil katero od plačljivih razširitev, ki jim zaradi osredotočenosti na samotarsko izkušnjo pravijo 'avanture'.

Morebiti so nove spremembe v Hearthstonu najbolj izživcirale prav tiste, ki so za ekspanzije zdajali ducate evrov. Do aprila si se z ljudmi na spletu v glavnem boril na dveh lestvicah: resni oziroma rangirani in neresni oziroma nerangirani. Odslej pa se je temu pridružila delitev tekmovanja na standardni in divji (wild) format. V slednjem je moč uporabljati sleherno kadarkoli izdano karto, v prvem pa le podobe iz naborov basic in classic ter tistih razširitev oziroma avantur, ki so izšle v zadnjih dveh letih. Ob letu osorej, ko se izteče 'year of the kraken', bodo iz standarda rotirali vsi trije lanski dodatki – Blackrock Mountain, The Grand Tournament in League of Explorers. Ostali pa bodo Whispers of the Old Gods in oba, ki še imata iziti letos.

Kartična apokalipsa

Taka letna omejitev se ne sliši pretirano huda, toda v okolju, ki skupno še zmerom šteje le nekaj sto kart, znajo imeti spremembe te baže opazen vpliv. In so tudi jih, kajti odhod Curse of Naxxramas in Goblins vs Gnomes je eliminiral številne doslej tipske in močne karte, ki so sooblikovale Hearthstonovo krajino ('meto'). Vseprisotni Dr. Boom, ki je poleg telesa 7/7 pričaral še dva eksplozivna robotka ... tečna Piloted Shredder in Sludge Belcher, ki sta ob smrti rodila novi bitji ... urok Tinker's Sharpsword Oil, ki je tako okrepil malopridničin nož, da so okrog njega oblikovali ves deck, Oil Rogue ... Mechwarper, ki je pocenil klicanje drugih mechov in pravzaprav omogočil dotične kupčke ... Antique Healbot, ki je junaku pozdravil osem poškodb ... warriorjeva silna sneta sekirica Death's Bite, ki je ob drugem žvajzu marsikdaj sprožila Grommashov napad za deset ... Ja, karte iz teh dveh dodatkov so definirale meto in poganjale številne decke.

K drugačni krajini so svoje prispevali 'nerfi', zmanjšanje moči določenih kart. Ko so avtorji spremenili karto Force of Nature, da troje priklicanih bitij 2/2 ne more več takoj napasti, so pohabili močno kombinacijo Force of Nature + Savage Roar in ubili vanjo usmerjenega druida. Povečanje cene Big Game Hunterja, ki ubije bitje s 7 in več napada, s treh kristalov mane na pet pa je slednjega odstranilo iz večine deckov. Take poteze so zauzdale neprijetni 'power creep', sprotno naraščanje moči podobic, kar bi nazadnje pripeljalo do metanja 'jedrskih bomb', in dale občutek, da Blizzardu ni v interesu le navduševanje svežih igralcev. Namesto tega skrbijo za dolgoročno uravnoteženost in skušajo ugoditi ustaljenim, naprednejšim, celo profesionalnim igralcem.



Sestavljalci kupčkov imajo z novimi sličicami več manevrskega prostora, zlasti če se udejstvujejo v formatu wild ali tvorijo eksperimentalne decke za neobvezno lestvico. Večina seveda uporablja kupčke z neta.

"C'Thun! C'Thuuun!"

Hearthstone je trenutno v boljši formi kot kadarkoli; celo kot v začetni beti, ko je bil še nov novcat. Nerfi in odhodi določenih ter prihodi drugih kart so igro upočasnili ravno za toliko, da so razcvet doživeli tisti kupčki, ki se uveljavijo v sredinski fazi (midrange). In da se lahko tako slednji kot nadzorni decki (control) približno enakovredno kosajo z agresivnimi (aggro). K temu je dosti pripomogel zvezdnik starobožje razširitve, C'Thun.

Zajebani šef iz World of Warcrafta je v dani obliki bitje 6/6 za deset mane, kar je seveda neigralno. Toda njegovi številni podaniki ga s prihodi na bojno polje sproti bildajo, in sicer ne glede na to, kje je – v roki, v kupčku ali na pokopališču. Eden ga celo oživi s slednjega! Ko C'Thuna odigraš, ta razdeli vrednost svojega napada med vse sovrage. S tem zadaš smrtni udarec heroju, očistiš bojno polje ali kar oboje, kajti običajno se vrednost suče okrog 15 točk. Ali dvakrat toliko z Bronnom, hi hi. C'Thun sicer ni spremenil obraza igre, saj je počasen, je pa rodil nov arhetip c'hunskega decka, ki se je kar razpasel – imamo c'thunskega druida, warriorja, coprnico ...

Ne čisto enaki junaki

Ampak ta risankasta inačica Lovecraftovih cthulhujcev s podrepniki ni edino, kar so Whispers prinesli. Za zlato, pravi denar in prah se grebejo močne kreature, kot so druidov Fandral Staghelm (hkratno aktiviranje kart z dvema učinkoma), splošni Twin Emperor Vek'lor (taunter, ki naredi kopijo sebe, če ima tvoj C'Thun vsaj deset napada) in čarovničin Faceless Summoner (ob priklicu ustvari še eno bitje za tri mane), ter šamanov urok Evolve, ki spremeni vsa tvoja bitja na parketu v naključne spake, vredne eno mano več. Nasploh je bil šaman deležen ogromno ljubezni in je skočil na sam vrh herojske mogočnosti, kajti njegova agresivna in midrange verzija sta na lestvici izredno močni. Kaj bi ne bili z orodji, kot sta Eternal Sentinel (odklene overloadane kristale) in Thing from Below (poceni 5/5).

A Šepeti so premešali karte tudi pri drugih junakih. Pri lovcu je face hunter zatonil, rodil pa se je bistveno drugačni midrange oziroma control hunter, secret paladin je preteklost in nadomestil ga je nadzorni n'zoth paladin, pri bojevniku se je kontrolnemu in patronskemu pridružil hitri tempo warrior, eksperimentira se z blast priestom, ki ti zmeče v glavo 20+ poškodb naenkrat, in tako dalje. Vse to je pripomoglo, da si špico zdaj bolj ali manj enakovredno delijo srednjeigerni, nadzorni in agresivni kupčki. Meta se sicer še ni umirila in slednji spet silijo v ospredje, na primer zoolock. A temu navzlic je lestvica bolj raznolika kot kadarkoli, utrujene arhetipe pa so nadomestili novi, sveži.

Ena roka zadostuje

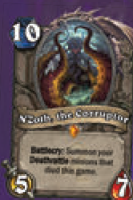
Zanimiva je tudi delitev lestvice na standardno in divjo. Ni se treba odločiti za eno, igraš lahko na obeh, in čeprav zazdaj ni nekih blaznih razlik, je občutek vseeno drugačen. Format wild je bolj neukročen in udaren, za ene nepošten ter za druge zabaven. Navsezadnje se v njem križajo običajni in neprilagojeni decki za format standard, z Whisperji obogatene klasike in stari arhetipi, ki so spolzeli iz standarda. Tako v eni bitki srečaš control warriorja z Alexstraszo, v naslednji secret paladina, ki te uniči s čistim igranjem po krivulji, in v tretji renolocka s C'Thunom, ki ga lastnik v enaki obliki vozi po obeh lojtrah. Je pa res, da je wild manj obljuden in da tam povprečen igralec bolj obvlada. Ali bolj zagreto moli k RNGezusu.

Tega ne omenjam tjavdan. Naključja so še zmerom velik del te kvartopirščine, ki je v bistvu šah, pri katerem nimaš na razpolago vseh figur. V dani situaciji bi rabil to in to, ampak ker ti (stari?) bogovi niso bili naklonjeni, karte nisi dobil v roko in si popušil. Vse, kar lahko storiš, je, da daješ v deck po dva izvoda bistvenih kart in upaš na najboljše. Ter da razumeš, da imajo celo profiči v najboljšem primeru nekako sedemdesetodstoten izkupiček. Jasno ti mora biti tudi, da je notri toliko zanič kart zato, da dobrih ne dobiš prehitro in se vračaš k igranju. Toda če vse to vzameš v zakup, je Hearthstone prav zdajle v najboljši formi doslej. Hitro zna postati tvoja dnevna stalnica in druga najboljša enoročna dejavnost. Moja je že.

C'Thunova posadka

Veliko lovkarsko božanstvo ni edina impresivna karta, ki si je deležen z Whispers of the Old Gods (razširitev ni kupljiva, marveč moraš karte dobiti iz paketkov ali jih izdelati iz prahu). Pravzaprav po moči in vplivu zaostaja za številnimi drugimi, ki so takoj postale standarden del HSjevskega udejstvovanja. Na primer temile, ki sploh niso vse legendaryji.

N'zoth, the Corruptor



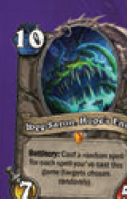
V World of Warcraftu tegale starega boga (še) ne srečaš, je pa bil po zgodbenem ozadju vpleten v propad kraljice Azshare – od tod nadimek 'Corruptor'. V Hearthstonu je legendarno bitje 5/7 za 10 mane, ki ob prihodu na bojišče prikliče nazaj vse tvoje služabnike z deathrattlom, ki so umrli v tej partiji. Okrog te silne sposobnosti je nastalo več nadzornih arhetipov; najmočnejši je n'zoth paladin, drag kupček s številnimi legendaryji, med njimi novim Ragnarosom Lightlordom, ki naključno zdravi za osem. Ampak Corruptorja najdeš povsod, ne le v njem.

Xaril, Poisoned Mind



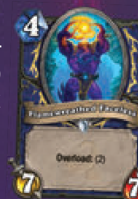
Rogue je namesto nerfanega Blade Flurryja in zavrženega Oila našla nova orodja, med katera se vklaplja Xaril, Poisoned Mind. Sam po sebi ta 3/2 legendarnež za štiri mane ni baš jak. Vendar ti da v roko toksično karto tako ob prihodu kot odhodu, in te so res dobre, od vračanja bitij v roko do jemanja karte in dajanja stealtha. Ker so to uroki, se spojijo z Gadgetzan Auctioneerjem, kar omogoči poteg kupa kart in posledično velikega pritiska na nasprotnika, kar malopridnica najbolj obvlada. Miracle rogue se je vrnil in ne gre nikamor več!

Yogg-Saron, Hope's End



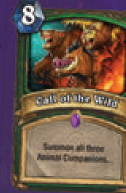
Seveda so v Whispers of the Old Gods številne močnejše karte, bržda pa ni bolj zabavne, kot je Yogg-Saron. Še en kerlc iz World of Warcrafta je 7/5 za deset mane, ki ob igranju vrže naključen urok za vsako coprnijo, ki si jo izvedel v danem obračunu. To pomeni, da lahko v tebe, nasprotnika ali bitja na mizi prifrči dobesedno katerakoli magija iz albuma. Ta stihija naključnosti lahko spremeni zanesljivo zmago v takojšen poraz, ko v sredo čela fašeš Pyroblast, in obratno – sovrag je v prednosti, pade Yogg in nevihta ga uniči. Job's done.

Flamewreathed Faceless



Bi v četrtem turnu igral bitje 7/7? Seveda bi, in točno to zadnje čase počne vsak šaman, ki da ga kaj nase. Naj bo agresivec, midranger ali celo kaka čudaška izvedenka z Yoggom, vsi ti decki imajo dva Flamewreathed Facelessa, ker so te statistike enostavno predobre. Edini minus je overload za dva, a ta nikakor ni prehud, s tem, da imaš lahko v kupčku celo karto, ki ti zaklenjene kristale odklene. Juhej! Po letih trpljenja na dnu lestvice, kjer je lahko zgolj metal karte s sedaj res zadnjim priestom, je šaman zdaj prava pravcata sila narave.

Call of the Wild



Spočetka je bil hunter najbolj SMorcast heroj v Hearthstonu ('SMorc' pomeni debilni fris vesoljskega orka, ki ga zanima le napad nate), face hunter pa njegova najbolj razpasla oblika. Ko je le-ta z odhodom Naxxa in GvGja izgubila številna orodja, od Haunted Creeperja do prinašalca skrivnosti, se je lovec izgubil v gošči. Iz nje je prišel ne nujno močnejši, a vsekakor zanimivejši, v midrange inačici. Njen temeljni kamen je urok Call of the Wild, ki za osem mane prikliče vse tri živalske služabnice – Misho, Leokka in Hufferja. They WILL hunt you down.

Master of Evolution

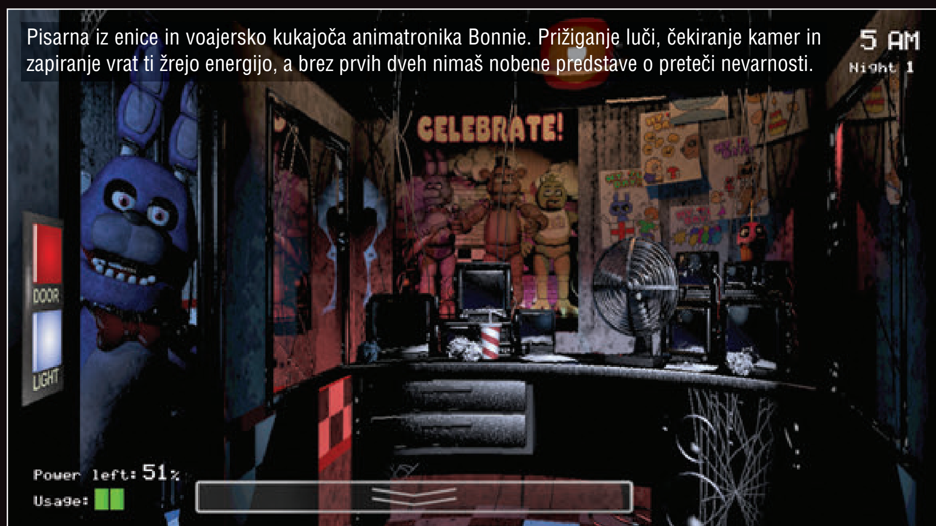


Šaman raztura na vseh koncih in krajih in tale karta je eden od razlogov za njegovo prevlado. Mojster evolucije je 4/5 za štiri mane, kar že samo po sebi ni švoh. Toda s tem, da spremeni ciljno bitje v naključno za eno mano več, lahko prevesi tehtnico boja. Šamanu namreč prav s tem omogoči nadzor nad bojiščem, kar itak hoče, zlasti če pretvori pošast, ki je preživela boj in s tem pridobila vrednost. Moč je sicer transformirati tudi toteme, a načeloma je Majstra pametno prihraniti za večje nakaze, na primer Flamewreathed Facelessa. Dobrodošli v Value Town!

Five Nights at Freddy's: res usran delovni teden

"Ja pismo, kaj pa prvi zakon robotike?!" se priduša Trier, ko ga Fredomedo in njegovi animatronski pribočniki vnovič stlačijo v par številk premajhno železno devico. Zazre se slabi dve leti v preteklost, obravnava huronsko uspešno serijo neodvisnih špilov in kronira histerijo, ki je nastala po izidu.

Scott Cawthorn je imel neznansko bedno poletje 2013. Njegovo igro Chipper and Sons Lumber Co. so kritiki raztrgali. Tip je hotel ustvariti družino ljubkih bobrov, ki bi se borili s štori in delali na žagi. A zaradi okorne animacije so bile živali videti kot grozljive robotske pojave in o špilčku se je razširil glas, da je 'nenamenoma srhljiv'. Scott je že skoraj vrgel karierno puško v koruzo, ko mu je kapnilo: če lahko nekaj tako tesnobnega naredim nehote, kako strašno bo šele, če si to postavim za cilj? In res se je leto pozneje v Steamovi štacuni znašel prvi izmed štirih Freddyjev, ki je, kot je pripomnil eden od navdušenih igralcev, ponudil poceni alternativo odvajalnim sredstvom.

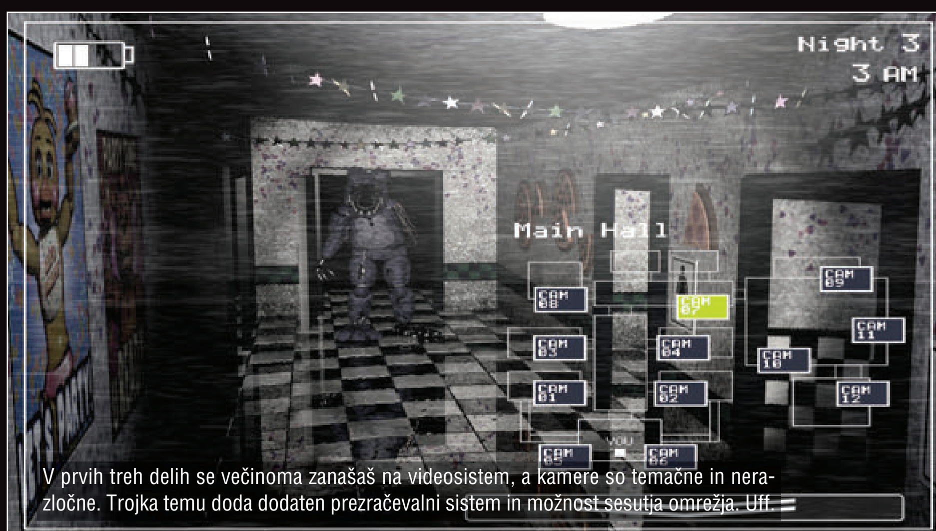


Pisarna iz enice in voajersko kukajoča animatronika Bonnie. Prižiganje luči, čekiranje kamer in zapiranje vrat ti žrejo energijo, a brez prvih dveh nimaš nobene predstave o preteči nevarnosti.

Kot da fobija pred klovni ni dovolj

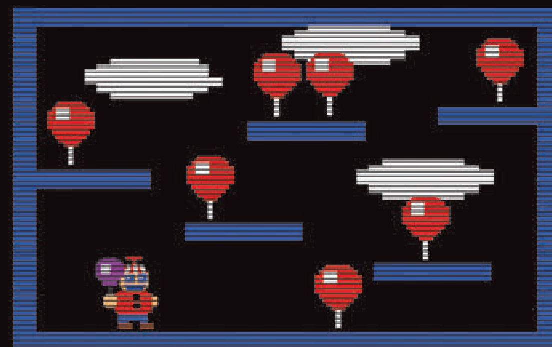
Prvenčeva štorija veli, da se siromak Mike Schmidt prijavi za delo nočnega čuvaja v piceriji Freddy Fazbear's. Oglasu manjka le pravni poduk, da restavracija ne odgovarja za razteleŠenja in podobne frke. Ne po naključju! Mike se znajde v nadzorni sobi, telefon zazvoni in prejšnji stražar ga popelje skozi delovne naloge. Bistveno je preživetje, kajti ponoči začno po restavraciji vandrati nasilni, živalim podobni roboti. Od tod izraz animatronik, kakor so znani med ljudstvom. Glavni je medved Freddy, spremljajo pa ga zajec Bonnie, pišče Chica in lisjak Foxy. Stražar Miku svetuje, naj se jim ogiba, saj ga bodo skušali na silo stlačiti v kosmatinski kostum. Pojave namreč mislijo, da je človeško telo endoskelet, ki mu manjka obleka, in se trudijo to popraviti. Posledice so groteskne.

Med polnočjo in šesto zjutraj moraš skozi kamere budno spremljati dogajanje po sobah, prižigati luči, da na hodnikih opaziš animatronike, in pravočasno zapirati vrata v svoje pisarne. Vendar je treba biti pri tem ekonomičen, saj uporaba komponent hitro žre skopo odmerjeno energijo. Če štroma zmanjka, kamere ugasnejo, vrata se odpro in pred napadom nimaš več nobene zaščite. Tedaj je zelo verjetno, da ti bo pred fris skočil režeč medo in igranja bo konec. Suspenz te-



V prvih treh delih se večinoma zanašaš na videosistem, a kamere so temačne in nerazločne. Trojka temu doda dodaten prezračevalni sistem in možnost sesutja omrežja. Uff.

Veliki finale. Po dolgih minutah bolščanja v ekran se izkaže, da si zgrešil nek svarilni znak in tvoja rit je pečena. Ena bolj prepoznavnih in efektivnih plašilnih zasnov v svetu videoiger.



Kasnejši špili zapakirajo zgodbo v miniigre starinskega videza. Skriti namigi so del razlogov za serijino popularnost.

melji na tem, da si venomer razdvojen med ogledovanjem dogajanja v restavraciji in skrbjo za elektriko. Vtis nemoči krepijo prikovanost na stol, saj se ne moreš odpraviti na rajžo po objektu, klavstrofobična soba in namenoma slabe kamere, ki niti približno ne pokrivajo celotnih prostorov. Iz ene od čumnat se celo sliši samo zvok ...

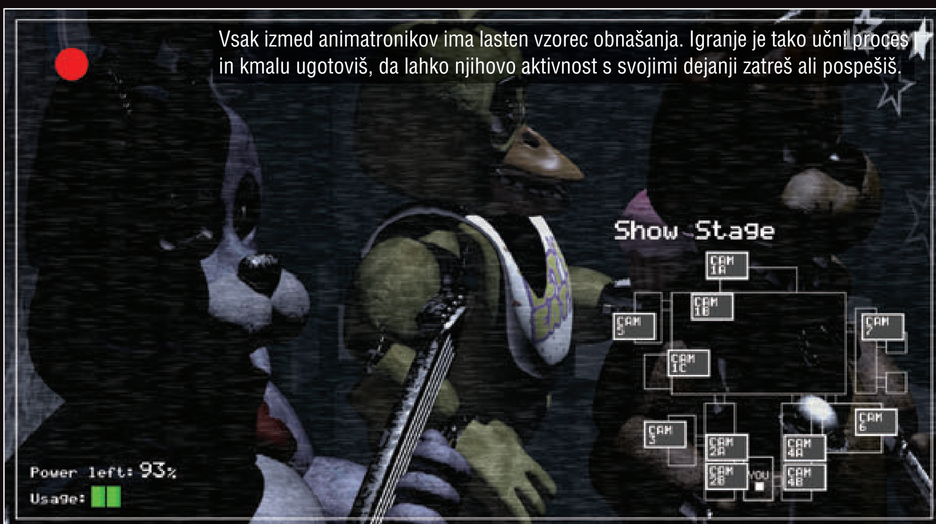
Petero noči poteka dokaj slično, vendar so zmerom bolj živahne in težavne. Če igraš vešče, težav nimaš in utegneš se čuditi, kje je obljubljena doza groze. Toda špil je dober v tem, da te zazible v trans in ti vlije lažen občutek varnosti. Skozi dobrih osem minut, kolikor v računalniški inačici traja noč (v mobilnih je pol krajša), pozornost zlagoma splahni. In ravno ko se odsotno razgleduješ čumnati ter si zadovoljen, kako dobro si vse uredil, Freddy z divjim tuljenjem plane nate. V najboljšem primeru ti srce cepne v hlače, lahko pa poliješ pijačo po tipkovnici, se začneš daviti s hrano ali se podelaš. Ko naskok doživiš prvič, postane izkušnja razburljivejša. Divje preklapljaš med kamerami in skušaš v zatemnjenih sobah razbrati premikanje. V tisti brez videa z ušesi na špicljih loviš zvoke robotskih tac in si sveto obljubljaš, da še jutri daš odpoved. Jo res?

Večna nedorečenost

Scott je nepričakovano popularnost enice znal unovčiti. V dobrem letu je naštancal tri nadaljevanja in še hecen RPG-odvrtek FNaF World. Koncept je z izjemo slednjega ohranil ključni element petih noči ogibanja kreaturam, ki spuščajo svarilne signale in te ob uzrtju zadrotajo. Se je pa količina pristopov povečala. Namesto zapiranja vrat si si lahko v dvojki za pretentanje maskot nadel masko in navijal glasbeno skrinjico, ki je nekatere med njimi zamotila. Takisto si dobil ročno svetilko za osvetljevanje temnih kotičkov. V trojki si se znašel v odsluženem zabaviščnem parku in povečalo se je število sistemov, ki si jih moral opazovati. Štirica je bila namesto v nadzorno sobo postavljena v otroški kabinet, ti pa posajen v plenice racača, ki ga tlačijo nočne more s protagonisti iz prvenca.

Bržda največji dodatek v kasnejših epizodah so miniigre, skozi katere si deležen širše štorije. Te so starinskega videza, preproste ploščadne zasnove in pogosto zagovedne zaradi kakšne finte. Ne moreš recimo pobrati vseh balonov, če ne greš z glavo skozi zid, ki te možnosti na noben način ne izdaja. V trojki je od vztrajnosti in pedantnega reševanja odvisen konec, druščino ujetih duhov otrok pa mehanskim krempljem iztrgaš le ob uspešnem dokončanju vseh teh majhnih zadatkov.

Zanimivo je, da fabule v FNaFih tvorijo zelo nejasne kopice namigov, s čimer je Scott uspešno podžgal domišljijo sledilcev. Na YouTubu se drenja množica posnetkov, ki poglobljeno analizirajo vsebino in špekulirajo okoli kopice detajlov. Mednje denimo sodijo naključni izrezki iz časopisa, ki pripovedujejo zgodbo o množičnem umoru v piceriji. Pa odkritje, da poleg štirih osnovnih strašil obstaja Zlati Freddy, ki se teleportira po prostorih in ti namesto klasičnega gameoverja sesuje igro.



Vsak izmed animatronikov ima lasten vzorec obnašanja. Igranje je tako učni proces in kmalu ugotoviš, da lahko njihovo aktivnost s svojimi dejanji zatreš ali pospešiš.

Slično pretkane so avtorjeve spletne kampanje ob napovedi novih kosmatinskih špilov. Na *Scottgames.com* je recimo prav v času pisanja tega članka najavil nov del. Pravzaprav ga je napovedoval kar nekaj časa, tako da je vsakokrat dodal črko in raji pustil, da visličasto špekulira okoli naziva. Takisto niso redki primeri, ko ljubitelji z uradne strani snamejo vsako novo sliko in se grejo CSI: FNaF. Pogosto ne zaman, kajti v slike so redno zakodirana kriptična sporočila, kosti za glodanje med čakanjem na nadaljevanje.

Psihološki profil priljubljenosti

Pet noči pri Freddyju je najbolj priljubljenih med najstniki. Povprečen desetletnik zna na pamet našteti vse nastopajoče živali in pasti v debato o tem, kako jih nadmudriti. Vendar te igre niso na prvo žogo in pri mulčadi niso modni krik zato, ker jo najbolj veseli početje nečesa starcem neprijetnega. Kje je torej kleč privlačnosti, povod, da ljudje na Steamu odštejejo med 5 in 8 evri ali slabe pol toliko na mobilijah? V ospredju je dejstvo, da uspešno lovijo ravnotežje med domiselno idejo, tajinstvenim ozadjem in posrečenimi liki. Izvor terorja je dokaj prefinjen, lovecraftovski strah pred neznanim. Tako kot film gledalcu z zvočno podlago daje vedeti, kadar junaki koračijo v pogubo, tudi Freddy deluje nejasno zlovešče. Animatronika skorajda nikoli ne zalotiš med premikanjem in celotna restavracija daje nemiren občutek spokoja pred nevihto. Resnici na ljubo so to gradniki marsikakšnega drugega, ne tako omiljenega špila. A Freddyjev ustroj je kot nalašč za deljenje izkušnje po streamih in ti so medvedu navrgli mnogo zastonjske promocije. Ljudje iščemo varnost v gručah in če je med ogledom grozljivke nekdo s tabo, ne boš tako na trnih. Streaming nudi približek tiščanja skupaj v nevihtni noči, ko naokoli tavajo pošasti. FNaFi so za ta namen priročni tudi zaradi enostavnega igranja in nenadnih trenutkov strahogroze, ko junaka začopati robotska žival. Naprednejših čustev in intelekta ni, a oboje je dandanes itak vse bolj razredčeno. Je ja bolj vznemirljivo, če se jutjubar, kot je uni Šved, jesiharsko dere v pričakovanju animatronskega naskoka!

Kam sedaj?

Poleg najavljenega naslova Sister Location je v delu film, za katerega je pravice odkupil studio Warner. O projektu ni jasnega nič, razen da bo "nor, strašljiv in čudaško ljubek." Zveni sicer kot poskus ugajanja čimveč starostnim skupinam in garantiran kritiški polom, bo pa mladež gotovo cukala starše za rokav za vstopnico. Cawthorn je v sodelovanju s Kiro Breed-Wrisley lani spisal še na igri temelječ roman Silver Eyes, ki je s pisunskega stališča grozen, le da ne na tisti način, kot bi moral biti. Zato se mi vse bolj dozdeva, da nekoč domiselni nišni fenomen postaja sredstvo za molžo tistih, ki jim več od polnokrvne vsebine pomeni čredna pripadnost idolu generacije. To je tisto, kar je pri vsem skupaj najbolj srhljivo.

VEČJA IN JASNEJŠA OKNA

V razredu prestižnih igralskih komponent so zasijali monitorji, ki združujejo fizično velikost, kvaliteto barv in visoko hitrost osveževanja slike, za dobro mero pa včasih še ukrivljenost. Ob tej priložnosti si Aggressor pusti božati zrkla in razloži, zakaj vreči cekine za tako napravo.

Dolgo so bili 24-palčni zasloni ločljivosti 1920 x 1080 pretežno edina izbira, dočim so dražje in večje zmogli upravičiti le profesionalni grafični oblikovalci. V zadnjih letih pa se je področje sila razživelo. Število pikslov se je povečalo in precejšen delež ponudbe danes predstavljajo izdelki v višjih razločnosti od full HD ter drugačnem razmerju od uveljavljenega 16 proti 9. Skladno s tem rastejo dimenzije in na mizi potrebuješ vse več prostora za 28- ali celo 34-palčne monstrume. Matrika IPS ni več stvar grafičnih dizajnerjev, ki čislajo pristno poustvaritev barv, marveč se je razširila v skoraj vse segmente. Zagrizeni igralci prvoosebnih streljank pa so na svoj račun prišli z zasloni z višjimi hitrostmi osveževanja – 120 hercev in več. Skratka, ponudba je mnogo bogatejša kot svojčas.

Donedavnega smo bili prisiljeni v izbiro med naštetimi lastnostmi, kajti noben izdelek ni združeval vseh. Hitri paneli niso zmogli kvalitetnih odtenkov in obratno – IPSa nisi našel v monitorjih, oglaševanih za Counter-Strike. Toda gaming se je prelevil v važno gonilno silo razvoja in ekran, ki bi poznal odlično sliko, visoko ločljivost ter hitrost, je na podlagi napovedi azijskih proizvajalcev pred dvema letoma postal zaželena hotnica. Celo Slovenci so prve takšne primerke naročali neposredno iz Južne Koreje, četudi še niso zagotavljali tovarniških visokih frekvenc – zgolj možnost navijanja nad 60 hercev! Danes takšne tvegane prakse niso več potrebne, kajti večina firm te izdelke ponuja na zahodu. Niso sicer poceni, a tole je članek, kjer se bomo razvajali in vpogledali špico ponudbe gamerskih monitorjev.

MNOŽENJE PIK

Da velja v nakup računalniškega prikazovala vložiti dosti premisleka in novcev, bi moralo biti samoumevno. Skozenj zremo v vse, kar PC napravi, in tisti, ki na računalniku počne dosti 'šolskih obveznosti', vanj ogromno upira oči. Danes se nam ni treba več toliko ukvarjati z zdravstvenimi tveganji in ergonomijo, kajti moderni zasloni ob pametni rabi oči ne utrujajo več toliko kot nekoč. Namesto tega je kvaliteten zaslon postal pomemben za užitek in delovno učinkovitost. Na večje namizje lahko razpostaviš več vsebine in aplikacij, ki imajo ostrejšo podobo. Bolj živi odtenki bodo koristili vsakmur, ki čisla kakovostno fotografijo. Visoke frekvence pa so za kvejkaše zapovedane, če želijo kar najbolj zanesljivo izvajati headshote.

Najbolj očitni razliki med modeli sta ločljivost in velikost. Oboje je najbolj opazno in določa, kako boš ekran uporabljal. Vstopna razločljivost prestižnejših izdelkov je 2560 x 1440 ali tako imenovana quad HD, kar izraža dejstvo, da znaša štirikrat toliko pik kot HD pri 1280 x 720. Toda tisto pravo je 3840 x 2160, ultra HD ali razvpiti 4K. Po vsaki od stranic je mreža dvakrat tolikšna kot full HD, zato se je sprva predvidevalo, da jo bo neposredno nadomestila. A ta skok je težji, kot so snovalci menili. Proizvodnja tovrstnih ekranov se le počasi ceni na znosne ravni, namečkoma pa potrebuješ za poganjanje vsebine v 4K zelo zmogljiv računalnik, tako da strošek skokovito naraste. Zato je QHD pridobila na veljavi kot smiselna vmesna stopnica. No, razen če si upornik



Asus ROG swift PG348Q je ukrivljen ultraširok 34-palčnež s 3440 piksli po širini, matriko IPS in frekvenco osveževanja do sto hercev. Zaradi okrasnih ledic v podstavku laže odženeš misel, da si pljunil 1300 EUR.

in namesto uveljavljenega razmerja 16 : 9 pogledaš proti ultraširokemu (ultrawide) 21 : 9. Ta pride v dveh inačicah: manjša znaša 2560 x 1080, večja 3440 x 1440.

Pičična pridobitev ne pomeni nujno, da v igrah vidiš več! V standardnem razmerju 16 : 9 to velja le za spletne igre in redke dvorazsežne naslove, zlasti strategije s pogledom od zgoraj, na primer Age of Empires 2 HD. Praviloma je vidno polje enako kot v nižjih razločljivosti. V 3D-okoljih zorni kot itak ni povezan z ločljivostjo, marveč je stvar parametra field of view (FOV). Le pri 21 : 9 vidiš spremembo, ker kamera vid razširi v dodaten prostor na robovih, če je naslov temu prilagojen. Edino, kar se v mnogo igrah dejansko spremeni ob višanju zaslonske mreže, je vmesnik oziroma napisi, zemljevidki, ikonice in slično. Če te elemente avtorji predvidijo v fiksnem številu pik, bodo na 4K v drugačnem razmerju napram dogajanju, včasih celo moteče majhni.



Velikost zaslona je pri potapljanju v domišljijske svetove zelo pomembna, enako kot videti film na laptopu ni enako kot v kinu. Na tem gradijo najelitnejši sistemi z več monitorji – običajno s tremi, saj je pri tandemu na sredi moteč rob. Zanje obvezno potrebuješ multikartično grafiko in podporo špila. Ampak tedaj je igralno polje trikratno.

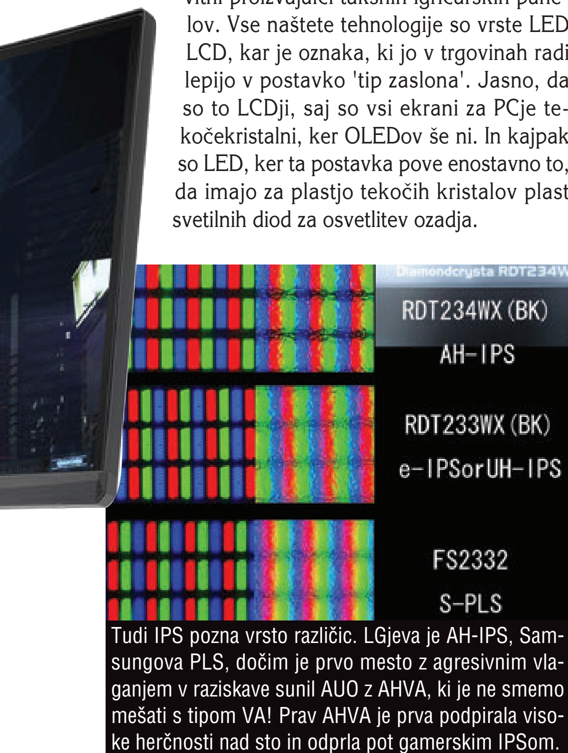
RESNA TEHNIKA

Po vrsti druga najvažnejša lastnost za večino je vrsta matrike, se pravi tehnologija sestave zaslona. Ta določa vse, od načina prikaza barv do kontrasta in zornih kotov. Levji delež igralcev vseeno ni profesionalcev v Counter-Striku, zato je zanje frekvenca osveževanja po pomembnosti na zadnjem mestu. Bolj bodo cenili, ali je črna zares črna. Matrika tipa TN je bila zaradi nizkih odzivnih časov pikslov in ugodne cene še nedolgo tega najbolj razširjena. Zdaj se v večjih izdelkih vse bolj umika, saj jo srečaš le v cenejših rešitvah, dočim je v proporcu 21 : 9 ni. Od starih časov so jo sicer močno izboljšali, toda ko jo postaviš ob konkurentke, je očitno, kako švoh barve in zorne kote ima, posebej po višini. Ni fajn, ko se posedeš na stolu nazaj, da bi užival v filmu, in Gimli dobi drug odtenek brade.

Če že kupuješ velik zaslon za drago grafično kartico, vzameš konkretnega z matriko tipa IPS ali VA. Prva ima najboljše barve in zorne kote, so pa izvedenke z višjimi frekvencami drage. VA se ponaša z najvišjimi kontrasti od naštetih, kar je opazno v temačnih prizorih. Vendar ji ne barve ne osveževanje ne gredo najbolje od rok, zato naj bo zasilna opcija. LG, Samsung in tajvanski AU Optronics so poglavitni proizvajalci takšnih igričarskih panelov. Vse naštete tehnologije so vrste LED LCD, kar je oznaka, ki jo v trgovinah radi lepijo v postavko 'tip zaslona'. Jasno, da so to LCDji, saj so vsi ekrani za PCje tekočekristalni, ker OLEDov še ni. In kajpak so LED, ker ta postavka pove enostavno to, da imajo za plastjo tekočih kristalov plast svetilnih diod za osvetlitev ozadja.



Kvadratasto razmerje je primerno za risarska in modelarska orodja, široko pa za urejevalnike videa in muzike. Dejansko se ti je treba manj ukvarjati s premikanjem pogleda kot na manjšem ekranu. Delo še vedno poteka na podobni oddaljenosti oči od zaslona. Le za filme je koristno imeti stol s kolešČki in naslonom, da se zlekneš.



Tudi IPS pozna vrsto različic. LGjeva je AH-IPS, Samsungova PLS, dočim je prvo mesto z agresivnim vlaganjem v raziskave sunil AUO z AHVA, ki je ne smemo mešati s tipom VA! Prav AHVA je prva podpirala visoke herčnosti nad sto in odprla pot gamerskim IPSom.

Visoka hitrost osveževanja je pomembna za najbolj zagrizene igralce, toda dobrobit občuti vsak. Ključno namreč vpliva na megljenje, zatikanje in trganja slike. Običajni starejši zasloni podobo izrisujejo s fiksno hitrostjo šestdesetih sličic na sekundo. V to zaporedje mora sliko prinašati grafična kartica, ki sceno izrisuje z lastno, spremenljivo frekvenco. Če je med njima razkorak, se podoba pretrga ali zastaja. Višja kot je frekvenca monitorja, manj opazne so te nadležnosti. Za njihovo odpravo sta Nvidia in AMD izdelala konkurenčni tehnologiji G-Sync in Freesync, ki takt osveževanja monitorja vežeta na tistega, v katerem sliko izrisuje grafična kartica. Odlična sta in zato dobrodošla dodana vrednost izdelkom. Žal še ni monitorja, ki bi združeval obe, in G-Sync deluje le z geforci, Freesync pa samo z radeoni. Zato se z odločitvijo zavežeš enemu od grafičnih taborov, kar je dodatno tečno, saj so takšni zasloni dražji. Nasploh IPSom z višjimi frekvencami hitro raste cena – vsaj za stotaka. Nedeljski igralci lahko zato višje herce (nad šestdeset) žrtvujejo. Jih je pa lepo imeti in imajo zunaj iger učinek pri katerikoli hitro gibljivi sliki, tudi filmih in spletnih straneh.

2560 X 1440 – QHD

Začnimo preglede izkušenj pri 2560 vodoravnih pikah. Ta ločljivost je privlačna za največji krog ljudi, saj od full HDja povzame isto, splošno razširjeno razmerje. Hkrati je pikslov 78 odstotkov več, kar je dovolj blag skok, da za omiljene igre ne potrebuješ naenkrat titana. A vendarle kaže imeti spodobno grafično kartico. Ponovimo: zorni kot v igrah ostane enak, zato je breme za rendranje podobno kot prej. Toda večje število pik terja več grafičnega pomnilnika, ki mora takšne večje slike spravljati. Trije gigabajti na kartici so minimum, raje več. To pa že pomeni geforca ali radeona višjega srednjega razreda za najmanj 250 evrov. QHD-zasloni največkrat pridejo v velikosti 27 ali 28 inčev. Tu je gostota pik na palec nekaj višja kot pri FHD, kar je idealno. Tako je slika dovolj gladka, hkrati pa imaš fizično opazno večji prostor kot na 24-palčniku, saj se poveča za dobrih pet centimetrov po dolžini in nekaj manj po višini. Na manjših zaslonih ta vidik žrtvuješ v zameno za še bolj gladko sliko, pri onih nad tridesetimi palci pa nasprotno postanejo piksli opazni.

Razsežnejše namizje je koj uporabno, saj si po njem okna razvrstiš eno ob drugo. Seveda tak način terja nekaj prilagajanja delovnih navad in tudi podobe, ker si moraš marsikje prilagoditi velikost fontov ter višjo hitrost mišjega smernika. V igrah je okno v navidezno večje, s čimer si bolj zatopljen v domišljijske svetove. Ker v zaslon še vedno gledaš s podobne oddaljenosti kot prej, objekte vidiš jasneje, kar v akcijadah pomeni, da lahko bolje meriš! Je pa treba upoštevati, da izpadejo pri starejših 3D-naslovih teksture prav ogabno zamazane, ker je vse večje. Zato bo Google za marsikatero igro našel pakete natančnejših tapet.

Na zahodu je norijo z naspidiranimi QHD-monitorji z IPSom pričel Acer z modelom XB270HU, ki je še zmeraj fajn mašina. Konkurenco mu delata Asusov PG279Q, ki gre s frekvenco kar do 165 Hz, ter Eizo z odličnim forisom FS2735. Našteti koštajo od devetsto do tisoč evrov, kar je standard za tovrstne prestižne izdelke s panelom IPS. Če imaš shirano denarnico, se lahko zato ozreš na izdelke z matriko TN, kot sta Asus PG278Q ali Dellov S2716DG. Takšni so sto do dvesto evrov cenejši. V kolikor si prisiljen vzeti še cenejšega neigričarskega pri 60 hercih (OMG!), pa pazi, da bo vsaj odzivni čas 5 milisekund ali manj, sicer bodo problemi z megljenjem.

3840 X 2160 – 4K

UHD ima za 125 odstotkov več pik kot QHD in štirikrat več od 1080, zato zanj veljajo podobni poudarki, le da so še bolj skrajni. Za igranje pri tej ločljivosti potrebuješ najboljše, kar Nvidia in AMD uspeta dati na trg. Kartice s pod osmimi gigabajti pomnilnika ali ramniki HBM sploh ne glej. V zameno dobiš svilnato gladko podobo ali ogromno namizje, odvisno od velikosti zaslona. 27-palčniki, ki se začno pri 700 evrih, so zaradi znosne cene ta hip daleč najbolj razširjeni. Pri njih je površinska gostota pik skoraj štirikrat višja kot pri starih FHD-ekranih, zato posameznih pikslov ne vidiš več. To je glavna draž takšnega izdelka, če računaš, kaj moraš ponuditi poleg dragega hardvera.

Ta modus zahteva še več prilagajanja, kajti nekateri grafični sestavni deli postanejo premajhni. To velja tako za nekatere špile kot za sistem. Okna 10 naj bi se sicer znati sama prilagoditi, če dobijo od monitorja vse potrebne podatke. Tudi če ne, je povečanje ikon stvar dveh klikov. A način deluje zgolj v navezi s programjem, ki to funkcijo Oken podpira, in tega je premalo. V starejših različicah mnogih orodij moraš vse nastavljati ročno, če se sploh da. Kaprice ima celo vrsta sodobnih aplikacij, kot je Spotify, ki zamegli črke. Takrat se je treba urejanja lotiti na lastno pest. Spričo takih neprilik so večji, 32-palčni zasloni 4K gotovo privlačnejši, kar se tiče videza in organizacije desktopa. Tam je gostota pikslov nižja in pomanjšanje zaradi prostora ni tako izrazito. Vendar brez izjeme stanejo od 1200 evrov navzgor, dočim na visoke frekvence za velikane pozabi, ker jih dotični paneli še ne obvladajo. Pri 4K-zaslonih je za besno igranje dandanes še dosti omejitev in imaš s QHD ali UWQHD manj nevšečnosti. Ampak retinasta slika je res blaga za oči in skoraj odtehta probleme. Skoraj.



Philipsov brilliance 288P6 je s 550 evri predstavnik bolj budžetnih monitorjev 4K za splošno uporabo. Z 28 palci po diagonali in matriko TN je namenjen tistim, ki na računalniških zaslonih pogrešajo svilnatost z modernih telefoničnih in tabličnih površin.

NADŠIROKOST

Na QHD-prikazovalu imaš enega poleg drugega dva ali tri okna, pri ultraširokih pa čisto vsa! Hec. Poudarjena širina napram višini je tako za delo kot dimenzije naprave boljša od bolj kvadratastih razmerij. Odlikuje se pri gledanju filmov, saj Hollywood snema v razmerju 2,35 : 1, kar na klasičnem displeju 16:9 pomeni črna robova zgoraj in dolaj. Podobno je v igrah, kjer tak pogled bolje izrabi človekov periferni vid. Morajo pa biti temu prilagojene. Assassin's Creed: Syndicate, Doom, Project CARS, Homefront: The Revolution, Rocket League, Banner Saga 2, Witcher 3, Grand Theft Auto V, The Division in Far Cry Primal recimo so, medtem ko Call of Dutyji niti z Black Ops 3 ultraširine ne podpirajo. Enako velja za Blizzardove igre in seveda vse starejše naslove. Če naslov ne ume risati širšega polja, potem privzeto teče bodisi s črnima pasovoma ob straneh, bodisi raztegnjen, kar se da naknadno urediti prek nastavitev zaslona. Čeprav se je položaj glede na lanskega izboljšal, so take igre ipak v manjšini. Najboljši vir informacij in rešitev je spletna stran WSGF.org.

Ko ultrawide deluje, je igranje simulacij in streljank v razmerju 21 : 9 za razred nad tistim na ožjih. V stranskem vidu imaš pomembne nove informacije, kot je prehitevajoč bolid ali frčalo, moraš pa obenem za motrenje podrobnosti obračati glavo! Hkrati režim zaradi manjšega števila pik manj obremeni grafično kartico kot 4K. So pa na voljo le z matrikami sorte IPS in boš zanje pljunil konkretne denarje. 34-palčni s 3440 x 1440 koštajo od jurja naprej, dočim te utrgana Asusov PG348Q in Acerjev X34 z navitimi frekvencami olajšata za 1300 evrov. Zato se ni napak ozreti po ločljivosti 2560 x 1080, kjer so modeli precej cenejši, velikost pa še zmerom impresivna. Vedi pa, da tako playstation 4 kot xbox one in ostale konzole ne izkoristijo polne širine teh zaslonov (ne, niti The Order s svojim filmskim razmerjem ne), zato imaš tu na levi in desni debel črn rob.

Hkrati si pri ultraširokozasloncih pred novo dilemo, saj so najprestižnejši ukrivljeni! Upognjenost približa robove slike in tamkaj poveča njeno razločnost, zato je doprinos gotovo pozitiven. Ni zgolj oglaševalska brezveznost kot pri televizorjih, ker pred monitorjem sediš bliže gorišču kroga, ne daleč stran. Vendar se dobrote zaveš šele ob primerjavi z ravnim panelom oziroma vrnitvijo nanj, obenem pa ceni izdelkov doda vsaj stotaka. Če nimaš zlate žlice v riti, je nesmiselno posegati po njih, toda dokaj verjetno se bodo še razširili, ker je noviteta kar uporabna in lahko računamo na padec cen.

OČI SI ZASLUŽIJO

Tovrstni igralski monitorji imajo obvezno še vrsto bonbončkov, kot je prilagajanje kontrastov različnim žanrom iger. Ampak to so marketinška pretiravanja, na katera se ob nakupu ni treba ozirati. Edini hvalevredni trik je odpravljanje zamegljenosti (motion blur) z utripanjem ozadnih ledic, kar je dokazano uporabno. Proizvajalci ga zvečine že vdelujejo privzeto, le pri velikosti nad trideset palcev je zaradi tehničnih težav še izjema. Tako stare lastnosti, kot so dimenzije, kvaliteta slike in hitrost, ostajajo poglavitne za presojo. Zdaj je z nastopom hitrih in razsežnih IPS-matrik prišel trenutek, ko se res splača iti na večji, kvalitetnejši zaslon. Ko ga imaš na mizi, bodo oči skočile iz jamic in jo podurhale, če si boš drznil spet pogledati v kaj starejšega.



Tudi Geralt je navdušen nad čudovito širokim razgledom skozi 34-palčni ultrawide zaslon, kakršen je LG 34UC98. Zaprmej je v ostri daljavi opazil kakšno češpljo! Tale stane 1200 evrov in je predstavnik najnovejših upognjencev, ki so nekaj stopinj bolj ukrivljeni kot lanski, kar se pozna. Po višini je zgolj okoli dva centimetra višji od 24-palčnikov, zato pa kar 25 po dolžini.



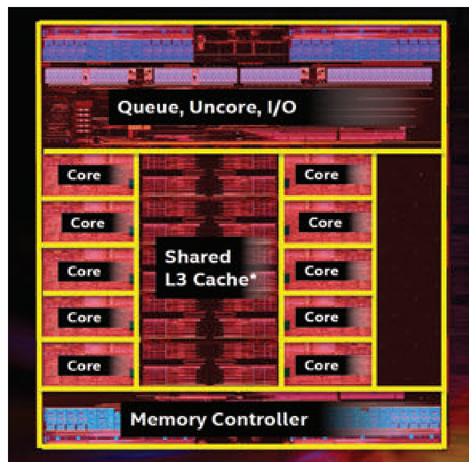
S pomočjo osenčenosti vidiš, kolikšen zorni kot pridobiš z rabo ultraširokega zaslona. Brez dvoma so najprimernejši za stvarna 3D-okolja, ker posnemajo človekovo vodoravno razporeditev oči. Moraš pa na 34-palčnih napravah premikati glavo za zretje v kot. Tu močno pomaga, če zna igra vmesnik pomakniti proti sredini, kot na spodnji sliki.

INTEL CORE I7-6950X



Če sodimo po aktualni družini Intelovih namizniških procesorjev, skylaku, se centralne srčike pomikajo od čipov za mletje števil proti švicarskim nožičem. Takim, ki morajo znati strojno pospeševati streamanje igric, glasovno ukazovanje, enkripcijo pošte in snemanje 360-stopinjskih sebčijev. Frekvence in jedra so vse manj pomembni – prve že leta tičijo med tremi in štirimi gigaherci, druga pri četverici. Za rast surove računske moči se je treba ozreti proti profesionalnemu segmentu, kjer furajo majhne superračunalnike. Tam se veča vsaj število jeder in tam najdemo Intelove inačice extreme edition. Core i7-9650X je zadnja med njimi in potemtakem najhitrejši namizniški čip ta hip ... vsaj v nekaterih primerih.

Daleč najopaznejša strojna lastnost novinca je kar deset jeder v 14-nanometrski tehnologiji, s čimer gre za prvega ekstremnega intela te sorte. Ostali podatki niso nič posebnega: privzeti takt je pri treh gigahercih, kar se zdi nizko, a pri velikojedrnikih je običajno tako, ker morajo uzdati celokupni toplotni izpust čipa. Šibkejši brat, osemjedrni 6900K, denimo šiba pri 3,2 GHz. Turbofrekvenca, s katero se procesor samodejno navija, ko niso v rabi vsa jedra, seže do 3,5 GHz. Ima pa ta serija še nov modus hitrejšega obratovanja, v oglasnih pamfletih klican Turbo Boost Max 3.0. (brez Deluxe). Ta naj bi posebno visoko navil eno jedro, ko je pod obremenitvijo le dotično. Frekvenca je odvisna od fizikalnih meja točno tistega jedra, zato je težko opredeliti splošno učinkovitost. Namečkoma za rabo potrebuješ namenski program in še prilagojeno matično ploščo. V osnovi zadoščajo obstoječe na čipovju X99, vendar kaže počakati na posodobitve Biosov.

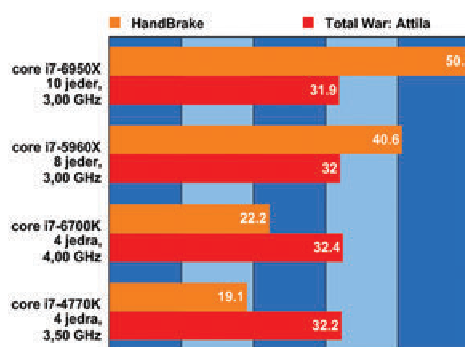


Pogled na silicij kaže deset jeder, zbranih okoli 25 megabajtov predpomnilnika L3. Ta daje strežniškim procesorjem značilno visoko prepustnost.

Čipset X99 je dovolj zato, ker tile procesorji izvirajo iz stare arhitekture broadwell, predhodnice skylaka, in nosijo strojno oznako broadwell-E. Intel ekstremne čipe namreč vleče iz razvojne veje za strežnike, ki zaradi drugačnih zakonitosti tistega dela trga zdaj že močno zaostaja za namizniško. Tako s temi izdelki ne dobiš bonbončkov skylaka, kot je Speed-Shift. A po drugi plati jih je za namene običajnega uporabnika brezveze kupovati. Extreme editioni so za tiste, ki ZARES potrebujejo ogromno jeder oziroma močno platformo na najhitrejšem ramu DDR4.

Čeprav so EE doslej radi kupovali najbolj ubrisani gamerji za četverico grafičnih kartic, je tudi to vse manj smiselno, ker hardver preplačaš.

Še posebno to velja za broadwell-E, ker je Intel glede na prejšnjo generacijo navil cene. Osmerni 9600K stane 1100 evrov, testirani desetjedrni 9650X pa kar 1800! Dodatni jedri imata v prilagojenih programih četrtino doprinosa, kar ni sorazmerno skoku cene. Če se ozremo po predhodnikih, so novinci predvidljivo hitrejši za okoli pet procentov. To pomeni, da je nakup primeren kvečjemu za imetnike pet let starih ekstremnih sistemov, ki poganjajo borzne simulacije ali renderirajo grafiko. Pa še tisti se bodo ob metanju denarnice na pult kislo držali. ***Aggressor***



Očitno je, da so procesorji v igrah ob dobri grafični kartici domala zanemarljiv faktor. Razlika se pokaže v programju, kakršen je kodirnik videa Handbrake. Ta obdela mnogo več sličic v sekundi.

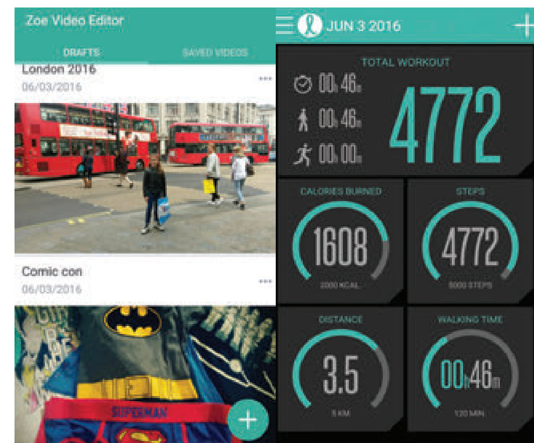
HTC 10

Po lanskem nenavdušujočem in prevročem modelu m9 je HTC prevetril zastavonošno linijo. V prvi vrsti so zdizajnirali popolnoma novo aluminijasto ohišje. Pozdrava vredna je odločitev, da za razliko od predhodnikov in večine fonov nazaslonske gumbe postavijo nazaj na okvir. Uporabnik je tako deležen neokrnjene 5,2-palčne slike brez moteče pasice. Osrednja tipka je seveda podložena z bralnikom prstnega vzorca. Ta deluje superhitro in brzina je nasploh fonova vrlina, k čemur pripomorejo zadnji Qualcommov čip snapdragon 820, štirje gigabajti delovnega pomnilnika, menda na šlatež najbolj odziven displej in softverska nenasmetenost. Tajvanci so namreč oklestili svoje nekdaj obilno pokrivalo Sense, celo preveč. Galerija je poslej kar Googlova, ki ni najboljša, merilnik telesne aktivnosti ni naložen, dasi ga HTC ima (Fun Fit), prav tako ni avtomobilskega in otroškega modusa.

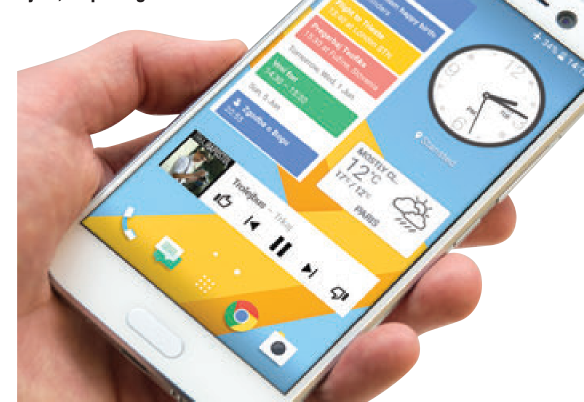
Proizvajalec v ospredje postavlja troje hardverskih značilnosti: sijajen LCD, najboljše zajemalne sposobnosti in hud zvok. Zaslon razločnosti 1440 x 2550 res sije, a v mojih očeh je boljši od AMOLEDa le na močnem soncu. Vendar je to najbrž le kaprica. Bolj moteč je izkaz 12-mega kamere. Kljub visokozvenečemu laserskemu ostrenju in optični stabilizaciji je bila prenekatera dnevna fotografija zamegljena in fokus se je takisto izgubljal med filmanjem. Videozajem je sicer možen v upočasnjenem načinu ali v 4K in sprednje oko ima takisto mehansko blaženje tresavice, toda od mobilnika s takim poudarkom na fotografski plati sem pričakoval mnogo več. Celo zabavne učinke in postprodukcijske operacije, ki so bile na voljo v preteklem rodu, so odstranili.

Desetica pri sebkanju nima niti filtra za odpravo dermatoloških neprilik! G5 jo zato pelje gladko urinirat, tako po splošni kakovosti kot spričo dodatnega, širokokotnega kukala.

Zvok pa je področje, po katerem mobilnik dejansko izstopa. HTC je tradicionalni stereo letos nadgradil z majhnim nizkotoncem, pri čemer gre pot do vibracij skozi 24-bitno pretvorbo. V namen karseda visokorazločnega muzikaličnega uživanja so v škatli tudi vuheljne HD-slušalke. Zvok je resnično polnejši, vendar bo to prednost pred galaxyjem S7 zaznalo, kamoli čislalo redkokatero uho. Tekmec je po drugi plati vodoodporen, ima merilnik srčnega utripa in IR-lučko ter ga je moč polniti brezvrvično. Tale ne poseduje nič od tega. Zna pa zrcaliti sliko na TV, predvajati muziko prek Applovega airplaya (to je precejšnja posebnost), se zbuditi ob dvojnem potrku in biti upravljan rokavično. A vseeno umanjka marsikatera finost z drugega konca plota. Zlasti samsungi vključujejo vrsto softverskih boljšosti, od vmesniških prvin do programčkov. Desetka denimo ne motri oči in kratkomalo izklopi zaslon sredi branja. Nima funkcije always on, da bi vseskozi prikazovala uro. Usluge ji ne dela niti redki polnilnik USB-C. In konec koncev je korejski ekosistem obilnejši in med ostalim ponuja gear VR, pri čemer je HTC 10 s 750 evri celo dražji od konkurence. Škoda, saj me postavljanje galaxyja na androidni piedestal že dolgočasi. ***LordFebo***



Večina nucnikov je Googlovih. Od HTCja je pravzaprav le neuporabna videoleplјenka Zoe, dočim merilnik fizkulture ni ne priložen, ne namignjen, čeprav ga HTC ima.



Sceloma kovinski HTC 10 je z 169 grami najtežji v konkurenci, po velikosti pa je med S7 in G5. Stereo ostaja, dasi brez pročelnih rež kot prej, novost pa so gumbi na ohišju. Srednji ni na pritisk, temveč na dotik, saj je to pravzaprav kamera za prstne odtise.



Igralna srčika je solidna, a špilu zmanjka pri okolici, katere sprani dishwasherski slog ne vžge. So pa luštni detajli, ko začne lik v mraku švigati z očmi sem in tja.

Salt and Sanctuary

Morda ne veš, da je založnik Dark Souls pred tedni izdal 2D-odvrtek za mobilije Slashy Souls, ki je nepopisno kumrn. Mar bi se raje dogovorili za sodelovanje z dvočlansko garažno firmico Ska Studios, zaslužno za kultni, od strani gledani sekljaški niz Dishwasher. Njihovemu klonu Temnih duš bi namreč koristila gruča znalskih sodelavcev, po možnosti iz From Softwara.

Tujec v tuji deželi

Da je Salt v srži in ovojnici dvorazsežni Dark Souls, postane očitno že, ko se znajdeš na krovu barkače v viharju. Si zaščitnik princese, ampak je niti ugledaš ne, marveč te po nekaj potolčenih navadnežih pričaka okrutna šefetina, ki te ugonobi z enim žvajzem. Potem se pod mračnjaškim nebom v objemu cmerave melodije zbudiš na neznani obali, kjer od neznanca prejmeš čudaška navodila in v steklenici najdeš sporočilo "Praise the salt!" Če se pri tem vsem ne spomniš na Souls, le-teh nisi igral.

Tudi nadalje se špil oklepa Miyazakijevega recepta. Med udrihanjem po tečnobah najdeš zavetišča, kjer si pri oltarju obnoviš zalogo zdravilnih napojev in oživiš vse pobite običajne sovrage ... ob smrti izgubiš nabrane duše, se opravičujem, nabrano sol, ki jo pustijo pobiteži, a si jo lahko povrneš, če se vrneš na kraj crkota (razlika je ta, da moraš obračunati z ne premočno slano nakazico) ... in vedno moraš biti pazljiv, saj te ogrožajo pasti, globočine, strup, tema in močni nebodijihtreba. Na primer koščene ptičurine, troli, zombijasti sekiraši, umazane kepe, skeletni vitezi, lokostrelci, duhovi ... Vsi so precej statični in se vznemirijo šele, ko se jim približaš. Pri miru stojijo tudi redki ljudje, s katerimi se je moč pogovoriti. Eni hočejo, da jim nekaj prineseš, drugi pleteničijo nerazumljivosti, ki se začno šele čez čas spajati v zgodbeno celoto. Fabulo si prisiljen na lastno pest spletati iz kriptičnih besedil in videza okolice, prav kakor v Dark Souls.

Sol je kriva za krvni tlak

Salt and Sanctuary s pogledom od strani izrecno pokaže, kako močno so se Souls navdihnili pri starodavnem nizu Castlevania. Igra je narejena tako, da s tolčenjem šefov in vandranjem nabiraš predmete, zlasti ključe, nujne za napredovanje v nedostopne kvartirje. Tako si vsevdilj širiš krog vpliva, čeprav med oltarji ni udobnega prežarčevanja. Bistvena razlika glede na Souls je v večji količini skakanja, pri katerem lep čas nimaš posebnih moči v slogu dvakratnega odriva in letenja, temveč si obsojen na dokaj kratke skoke ter nerodna oprijemanja lojter in robov. Nekateri predeli so sceloma narejeni iz nizov strohnelih ploščadi, vmes te presenetí še kakšna puščica in strmoglavljenje je tu.

A daleč bolj pogosto umreš v spopadih, ki tvorijo srčiko izdelka. Enako kot v Souls garbanje zahteva dosti pazljivosti, natančnosti in preučevanja sovražnih navad. Spočetka se odločiš za enega številnih poklicev, od viteza in lovca prek coprnika do kuharja (poklon Dishwasherju :)), ki definirajo, kako boš pristopil k bojnim izzivom. Vitez, ki se skriva za zajetnim ščitom, je v nekaterih situacijah in pri določenih glavarjih zelo močan. Toda drugod, kjer ga zasipavajo z razdalje in je treba biti hiter ter izvajati prevale, ima bistveno več težav in mora biti res precizen ali pa uporabiti druga orožja, na primer bič, lok ali celo čarobno paličico. K temu privede svobodno vlaganje izkušenjskih točk v točke na široko razprostrti mreži, kar pomeni, da je razvoj osebka prost in da poklici niso zakoličeni. Ej, kje smo že to videli? Hmm!

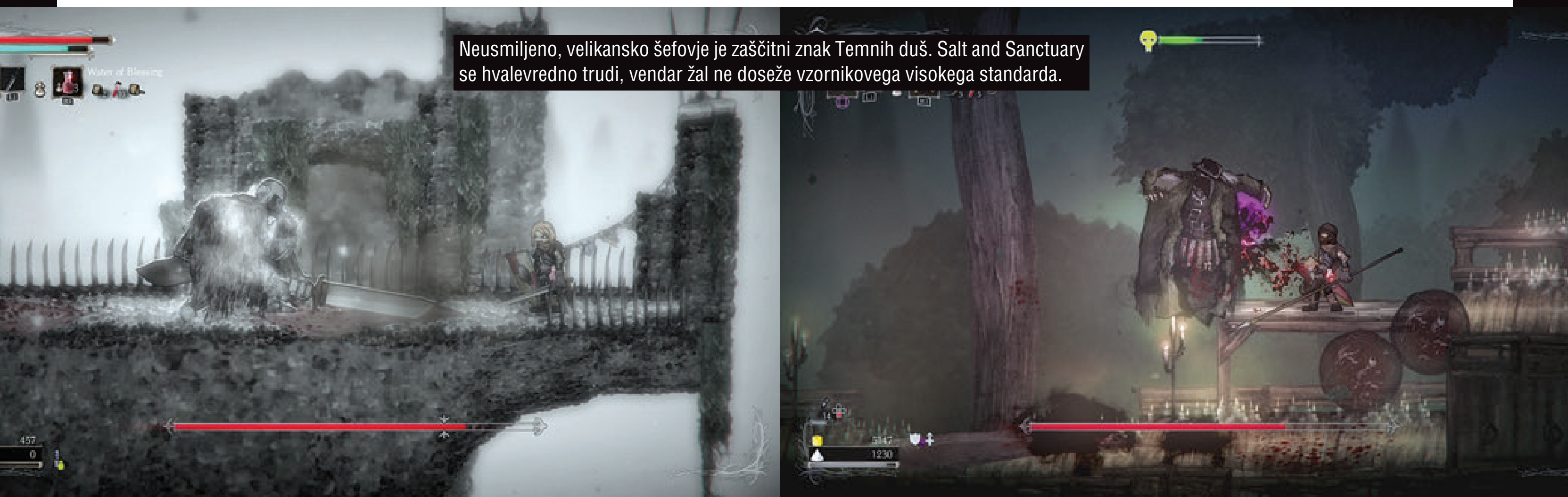
Svetišče za predane

Splošni občutek je resnično povsem soulovski, vštevši osvetljevanje nepredirne teme z baklo, izgubljanje po sobanah vsled odsotnosti zemljevida, nizke udarce v slogu slepih ulic in tlačansko pobijanje enih in istih sovragov za levelanje. Slednje pod črto ne pripomore veliko, saj je bistvena tvoja veščina in ne moč lika. Takisto so tu mnoge skrivnosti, od polic z boljšo opremo prek celotnih tajnih odsekov, ki jih zlahka spregledaš, do menjavanja zvestobe frakcijam, kar da določene bonuse oziroma maluse.

Vendar Salt and Sanctuary zaostaja tako za boljšimi Castlevaniami kot za Dark Souls. Šefov, kot sta predimenzioniran grifin in cthulhujski lovkočekanar, je sicer dvaindvajset, vendar imajo precej ozke vzorce obnašanja in jim manjka odličnosti. Nivoji se miyazakijevsko stekajo sami vase in segajo tako v višave kot globine, vendar to počno nekoliko rutinsko. Arhitekturi in nasploh grafiki manjka veličine in detajlov, tako da ob vstopu na nove lokacije ne zadržiš diha kot v Souls, niti niso tako raznolike kot v Symphony of the Night in Axiom Vergu. Tudi zato vzdušje kljub črnikavosti, visečim truplom in namorjeni muziki ni odličnjaško. Bodo pa ljubitelji 'dušnega' recepta očarani in 20 evrov v digitalni distribuciji ni veliko, saj je vsebine dosti. Tudi zaradi vnovičnega igranja na new game + in sodelovalnega modusa.

74 ***Sneti** je kot Krpan, ki je sol z Dunaja tovoril. Brez mesarice mu živeti ni.*

Ska Studios za PS4 in PC (kmalu za vito)



Neusmiljeno, velikansko šefovje je zaščitni znak Temnih duš. Salt and Sanctuary se hvalevredno trudi, vendar žal ne doseže vzornikovega visokega standarda.



Shadow of the Beast

Nostalgija rada nosi rožnata očala in uporablja selektivni spomin, ki streže z dobrim in izpušča slabo. Spomnim se recimo izredne grafike in fantastične piščalne glasbe v amigini akcijski pustolovščini Shadow of the Beast, a pozabim, da je bila igra vsebinsko ter igralno za en drek. Moj dvonogi pošastek je bil okoren in med raziskovanjem od strani gledanega sveta se je proti uletavajočim sovražnikom bojeval s poženščenim udarcem s pestjo. A ker je nostalgija poleg joškatih streamerk in twitteraškega usajanja gonilna sila današnjega gaminga, se je navdušenje nad 'legendo' obdržalo. Najbolj pri angleški skupinici Heavy Spectrum, katere vodja je Sonyju predlagal prenovitev svojega omiljenega naslova v obliki cenejše dolpotegljivosti za PS4. Kravatnike je prepričal – igralce bo težje.

Rane iz mladosti

Kakor izvirnik novi Shadow pove zgodbo o ukradenem otroku, ki ga čarodej vzgoji v bestialno orožje za podrejanje nasprotnikov. A zverinko se ob čustvenem prizoru, ki se odvije začetkom igre, osvobodi jarma in se poda na pot maščevanja. Na njej ga bo po zgledu starih dni pričakalo nekaj reševanja ugank, več skakanja in še več bojevanja. Kakopak v novi grafični tuniki, ki ohrani pogled od strani in nenavadni tehnološko-pravljični slog, vendar postreže z lepimi, veličastnimi prizori. Od bakrenih planjav, ki so vabile oko z znamenite škatle, prek puščave s čarovnikovim stolpom v daljavi do vilskega podzemlja, ob katerem smo si pulili lase leta 1989.

Nekaj lokacij je ponovljenih iz prvenca, druge so nove, do njih pa ločeno dostopamo s krovnega zemljevida. Če pri raziskovanju odkrijemo del alternativne časovne črte, smo deležni dodatne razlage zgodbe, medtem ko spretno igranje vodi k odklepu dodatnih bojev. Vendar je štorija kljub trudu otročja, enostavna in brez globljih konotacij, tako da gre pretežno za nenavdihnjeno daljšanje igralnega časa ter pihanje na dušo starim fanom. Slednjim so namenjeni odklepi, kot sta originalna glasba (ne paše na novo osnovo, šmrk) in emuliran prvenec z možnostjo vklopa goljufij. Zdaj ga boš končno lahko obrnil, ker oba veva, da ga takrat nisi :).

Prhke kosti

Nova inačica je sicer videti kul in s točkovanjem na lestvicah, odklepi ter nadgrajevanjem veščin vabi k ponovnemu igranju. Toda ustvarjalci so se premalo potrudili s temeljnimi gradniki. Uganke s pretikanjem stikal so rutinske, precej same sebi namen in ob naknadnem udejstvovanju morijo. S platformskega stališča pa je špil grozen. Ne znam povedati, kolikokrat sem cepnil ali so me nasadile osti, ker je junak slično neroden kot v starih časih. Sto let traja, da se kam povzpne, in težko je oceniti, kateri podaljšani robovi platform dajo oprijem.

Podobno neokreten je zverjasec pri sekljanju. Sicer je opremljen s kremplji, s katerimi reže in nabada vojake, vilinske pokvečence, očlovečene insekte in podobne spakice. Boj ne temelji na besnem knofodrku, marveč na ritmičnem, pravočasnem napadanju, blokiranju in izmikanju. Barabeži se nadte na vnaprej določenih točkah usipljejo z leve ter desne in na tebi je, da se jih čimbolj elegantno rešiš. To pomeni, da pri garbanju zbereš čimveč točk in se pustiš čimmanjkrat raniti. Toda ravsanje je zaradi lesenosti in borilne plitkosti neuživaško. Na razpolago je kup potez, toda izmik in zakol oziroma skok v začasni popizditis opravijo malodane z vsem. Tudi z mlačnimi šefi, med katerimi sta frleča vila in godofwarovski težak. Nakar igra zagnoji s starinskim iskanjem nujno potrebnih predmetov, ki so skriti bolje kot vse tajne. Temu navzlic vse skupaj traja le štiri ure in je slabo oplemeniteno z brezzvezno miniigro, kjer za časovni rekord režeš darksoulovske odmeve drugih igralcev. Orenk večigralstva ni.

Dolga senca beštije

Drži, da novi Shadow of the Beast ni polnocenoven izdelek, marveč v trgovini playstationa 4 stane ugodnejših 15 evrov, in da v njem odmeva razpviti izvirnik. A kakor je ta dandanašnji še slabši, kot je bil pred četrt stoletja, je novodobnik povprečen špil, ki gre pogosteje na živce kot razveseljuje. Mar bi se naslonili na superiorni nadaljevanji.

50 *Bestialnost Snetiju ni pogodu, niti v tej kilavi obuditvi klasike.*

Heavy Spectrum / Sony za PS4

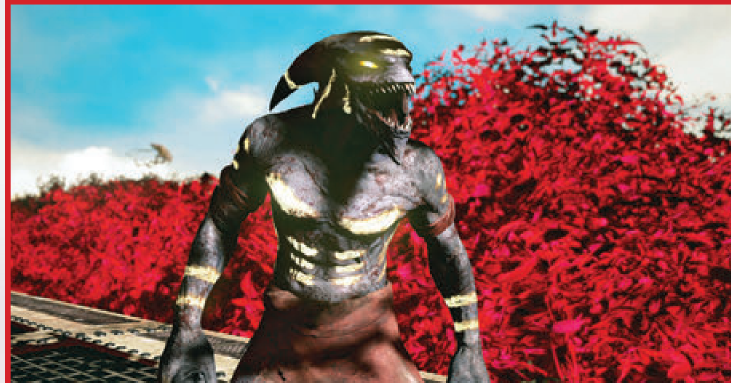


Ko aktiviraš obnorjenost, lahko z enim pritiskom v levo ali desno in gumba s kvadratom fentaš vsakršnega običajnega sovraga. A tempo postaja hitrejši …



Nova pridobitev je izrecna krvavost, saj rusa tekočina prši na vse strani. Drugod te pričaka mirna, ozelenela pokrajina – kjer nato rusa tekočina prši na vse strani :).





Aarbron je bil človeško dete, toda čarodej Maletoth ga je otel in ga spremenil v krvoločnega slugo. Z zavarovanjem pri zobarju, kamor gre spodaj. Saj ne.



Alienation

Jejhata, srdito razpoloženi alienčki gredo! Oziroma ne, so že tu, na Zemlji, kjer so osvojili več teritorijev, od hladne Aljaske prek ožarčene Ukrajine do džungelske Brazilije. Se bomo z njimi pogovarjali o pomenu števila 42 in splošnem ustroju vesolja? Nak. Mi sovražimo njihove tehnološko-insektoidne riti, oni pa naše tehnološko-opičje, zato se v Alienationu z njimi udarimo, kakor smo se v dobri starih X-Comih in še starejših Alien Breedih. Le da ne gre ne za potezno strategijo ne za golo rešetalko, temveč za mešanico od zgoraj gledanega dvopaličnega šuterja (premikamo se z levo gobico, merek usmerjamo z desno) in akcijske frpjke z diablovskim ustrojem. Ko torej streljamo cvileče in sikajoče beštije, s tem nabiramo izkušnje. S trupelc pa jemljemo naključno opremo, med katero slejkoprej najdemo redke, močne kose. Teh smo veseli zaradi imidža in zato, ker z njimi v prihodnje laže radiramo gnusobe. A le do neke mere, kajti kmalu te – razen, če smo nadrkani Korejci in vse pokoljemo že z ostrim pogledom – postanejo premočne in cikel iskanja se ponovi. V našo slast in človeško oblast.

Kolateralna škoda

Alienation je poskus stare finske hiše Housemarque, da bi razširila udejstvovanje v svojem priljubljenem žanru, twin-stick shooterju. Taki so njihovi Super Stardust, Resogun ter Dead Nation, in če si to sosledje ogledamo podrobneje, opazimo naraščanje kompleksnosti. Iz letanja po planetarni orbiti v Stardustu smo se v Resogunu spustili na površje, kjer smo reševali talce, in se v Nationu lotili zombijaške apokalipse. Slednji špil se mi ni zdel čisto posrečen (Joker 210, 71), toda zdaj so Finci kadavre nadomestili s tujskimi pošastmi, obogatili recept in izpilili igranje. Zgodba sicer ni deležna dosti pozornosti, tako da to ni naslov za zaljubljence v kompleksne fabule. A nekaj malega mesa v njej vseeno je, če prisluhneš radijskim debatam in spremljaš razlago tega, kako je zalega uletela na Zemljo.

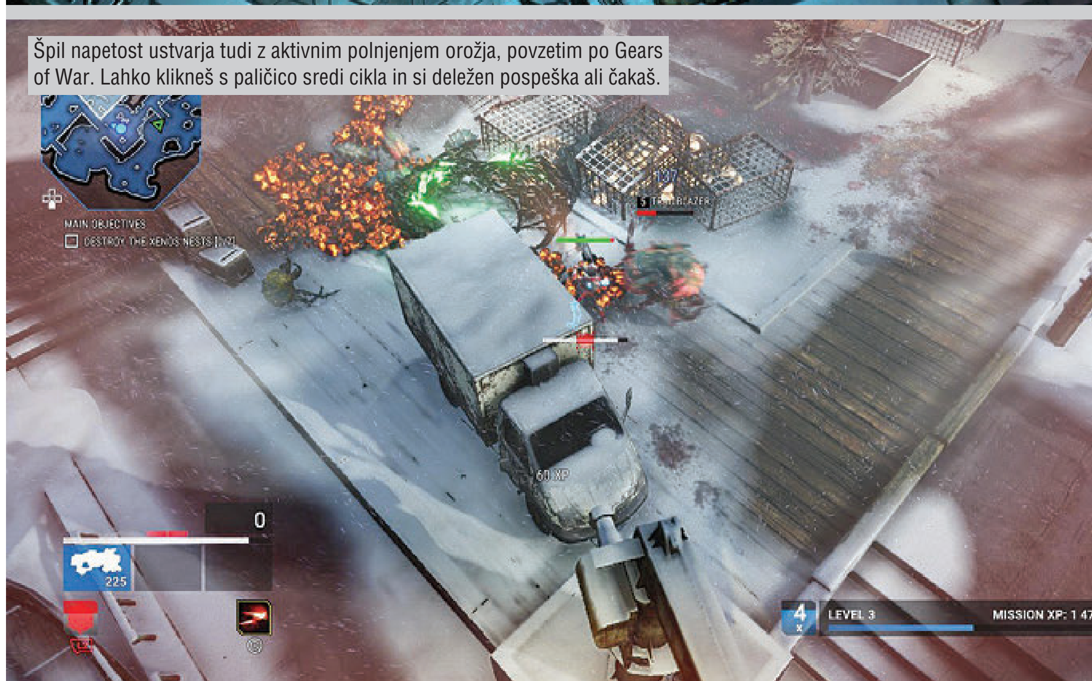
No, daleč važneje je, da jo zradiraš, kar počneš na podoben način kot v Dead Nationu. Hodiš, naletiš na gručo tečnob, jo ugonobiš, greš dalje. V ta namen vihtiš sedanjostno obarvana orožja: strojnico, šibrenico, minigun, plamenobacač, granate, pohodne mine in celo bumerang, pred katerim bi ušel sleherni aboridžin, kaj ne bi komarjasta spaka. Naenkrat imaš s sabo le tri čistilna sredstva, ki se ne odlikujejo po maksimalni količini streliva, tako da velja z njim varčevati. Na srečo municijo dobivaš iz zabojev in učinkovito odžaganih kreatur. Po zgledu Nationa jo lahko prihraniš z luknjanjem sodov in avtomobilov, kar sproži gromozansko eksplozijo in s sabo vzame hordo rokomavhov. Zavarovalnica in alienski overlord nista vesela. Ti pač.

Ej, Verhoeven je klical!

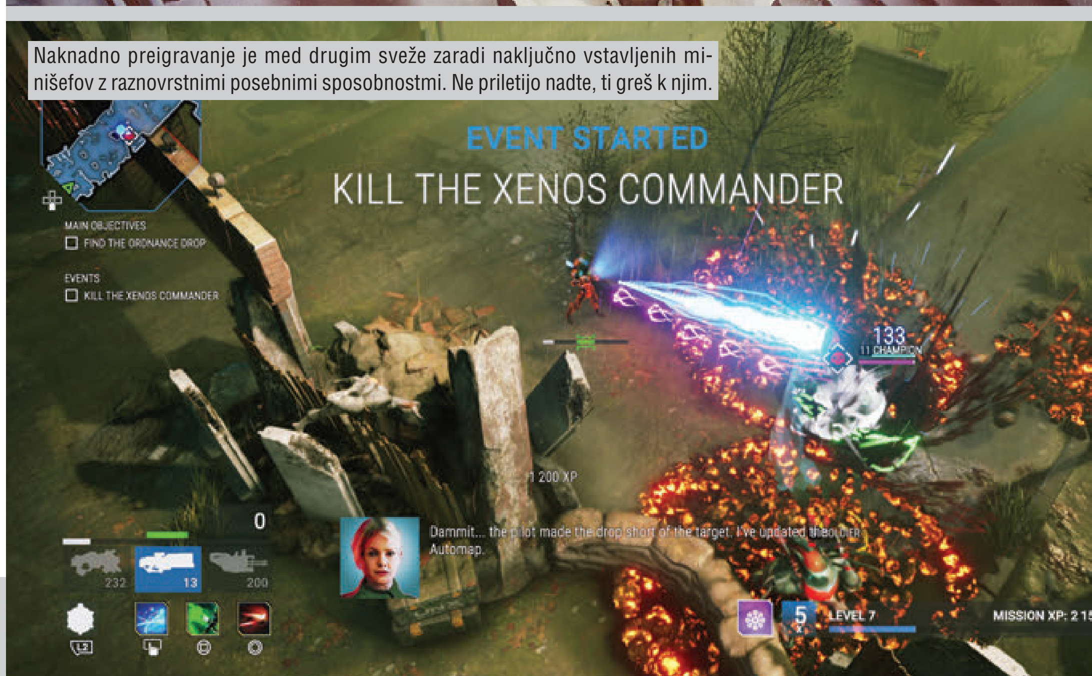
Na površju je Alienation zgolj Dead Nation z novo kožico, vendar razlike sežejo dosti globlje. Igranje je namreč bolj razgibano, dodelano in zapleteno. Če si horde nemrtvih odstranjeval predvsem med nekam duhamornim pomikanjem nazaj, s čimer se je igra poklonila tipskemu obvladovanju množice iz Resident Evilov, je strelska akcija bolj razvita. Alienov je nemalo vrst, od



Če ti adrenalinsko divja, vendar istočasno taktična arkadna streljanka z močnim frpjskim pridihim zveni slastno, le preveri Alienation. Žal je samo za PS4.



Špil napetost ustvarja tudi z aktivnim polnjenjem orožja, povzetim po Gears of War. Lahko klikneš s paličico sredi cikla in si deležen pospeška ali čakaš.



Naknadno preigravanje je med drugim sveže zaradi naključno vstavljenih minišefov z raznovrstnimi posebnimi sposobnostmi. Ne priletijo nadte, ti greš k njim.

gmizavčkov, ki se rojevajo iz jajc in izcejajo kislinske mlakuže, prek dvonogih halovskih vojakov, ki te obstreljujejo, do skakačev, izginjevačev in še marsičesa. Med drugim se te naključno lotevajo horde mutantov, ki se od nekod vzamejo v najbolj nepravem trenutku in te obkolijo z vseh strani. Tempo je hitrejši kot v nekoliko zaspanem Nationu, tvoj soldat skače čez ovire, drvi, udarja in izkorišča dinamično fiziko, pot naprej pa ni več tako linearna. Naloge v slogu 'uniči gnezda' in 'čekiraj meddimenzijsko napravo' (ah, ta starshiptrooperska rutina!) te pošljejo na določen kraj na velikih, tematsko različnih kartah, kot so pragozd, ledene planjave in vesoljska križarka. Vendar ti ni treba šnofati, kjer ti je naročeno, temveč se moreš odpraviti poljubnokam. Ob tem se gruče sovragov spreminjajo tako po množičnosti kot sestavi, dostikrat pa naletiš na randomizirane minišefe z vedno sveže dodeljenimi sposobnostmi, kot so obnavljanje energije, zamrzovanje, elektrokucija ...

Ja, povsem po Diablovem zgledu, od koder Alienation tudi drugače precej črpa. Na razpolago imaš tri poklice – stasitega vojaka, zdravilnega biomehanika, zmikljivega saboterja – , ki se ločijo po posebnih sposobnostih. Te segajo od oblaka nanostrojčkov, ki razjedajo sitneže, prek kamuflaže do ščita. Sprožaš jih lastnovoljno in taktično, saj se napolnijo šele čez čas, in ti lahko v pravem trenutku sila koristijo. Z nabranimi izkušnjami jih nadgrajuješ in odklepaš nove, tako da imaš vedno občutek, da počneš nekaj uporabnega. Smrti te ne pošljejo na ekran 'game over', marveč te postavijo k nazadnje sproženi nadzorni točki (te je moč z nepreciznim rešetanjem uničiti!) in resetirajo množilnik izkušenj. Vešči bodo nivoje opravili hitreje ali si za vsakega posebej nastavili višjo težavnost, nemara s permadeathom, bolj šeprtljavi pa bodo tlačanili, raziskovali in izbrali nižjo zahtevnost. V vsakem primeru je strelska akcija tako zanimiva in zadovoljujoča, da ni problema. Sploh ko doumeš povezljivosti posebnih moči, kot je drvenje + udarec, ali ko na zaslonu med misijami urediš ter nadgradiš robo, da je kar najmočnejša. Zgledu ustrezno to storiš čisto diablovsko.

Slastna razpočnica

Pri daljšem igranju se v sprva izjemno privlačnem naslovu pokaže nekaj razpok. Ugotoviš, da obiskuješ zmerom enake lokacije, ki niso tako krasne in samosvoje, da bi izvabljale krike navdušenja. Misijam manjka nekaj raznolikosti in orožja niso pretirano vznemirljiva, saj med njimi ni domiselnih alienskih izgrutavščin. Ne uporabljaš jih na nizu orenk šefov, temveč bolj na zalogi nadgrajenih običajnih gmizavcev. Zgodbena kampanja se ne konča z viškom, marveč nekoliko mlahavo, nakar igra od tebe pričakuje, da boš misije vnovič zaporedoma opravil pod (še) težjimi pogoji.

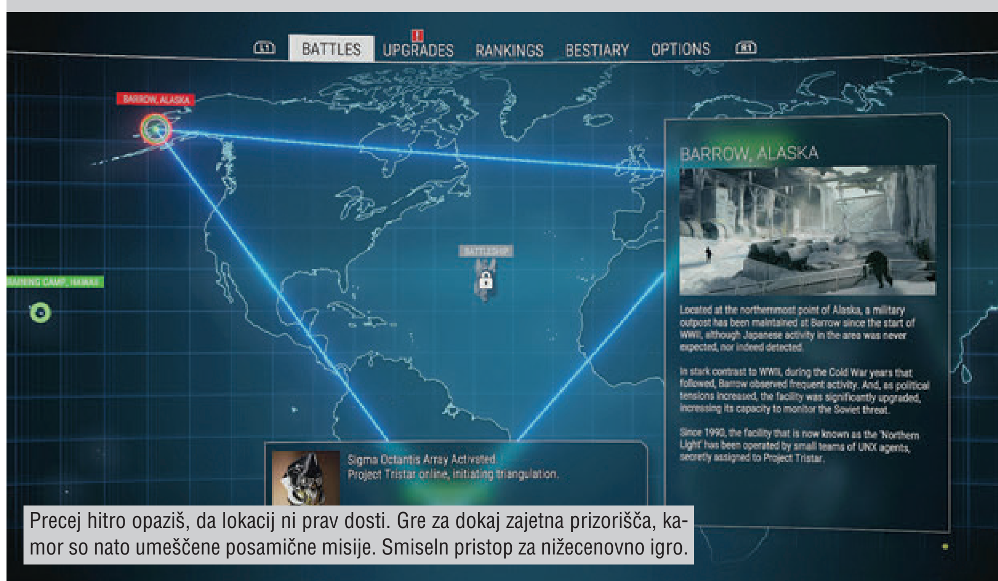
Toda pridružijo se jim dnevne zadolžitve in posebne cone, za katere potrebuješ ključe in imaš za končanje le en poskus. Rešetanje pa je samo po sebi tako privlačno, adrenalinsko in taktično spodobno, da pozabiš na pomanjkljivosti in se ne počutiš, kot da tlačaniš za boljšo opremo. Zlasti če zakurblaš lokalno ali internetno večigralstvo za do četverico, ki se medsebojno oživlja, zdravi in ščiti, se pokriva z navzkrižnim ognjem ... Moč je celo vpasti v neznančevo partijo in ga loviti v slogu Dark Souls, čeprav je ta vidik nedodelan. V multiju je Alienation še za stopnjo privlačnejši, vendar ceno borih 15 evrov v playstationovi štacuni upraviči že s samotarstvom. Finci majstri.

85 ***Sneti** je vedel, da je Ali En dosegel višje dimenzije. Toda zdaj napada Zemljo!*

Housemarque / Sony za PS4



Grafično naslov seveda ni na ravno polnocenovnic tipa Uncharted, vendar je podoba zadosti lična in eksplozije dovolj cvetoče, da so zrkla zadovoljena.



Precej hitro opaziš, da lokacij ni prav dosti. Gre za dokaj zajetna prizorišča, kamor so nato umeščene posamične misije. Smiseln pristop za nižecenovno igro.



Paziti ni treba le na sovražnike, marveč hkrati na okoljske nevarnosti. Naj gre za jezerca kislih črevc, območja eksplozij ali smrtonosne žarke, ki ne smejo manjkati.



Nekatere naloge je užitek igrati znova. Denimo tole, ki se konča s serijskim prihajanjem mogočnih alienov iz teleporterja, vmes pa je treba pretikati stikala.

VZPON NA MOLČEČI GRIČ

Mineva osemnajsto leto od Silent Hilla, ki je v preživetvene srhljivke vpeljal psihološko grozo. Gerald napiše ljubezensko pismo seriji, ki je pred časom pogledala iz megle in se spet potopila vanjo.

Pred prelomom tisočletja si je Capcomov Resident Evil pri lastnikih playstationa že ustvaril ime. Zato je hotel konkurenčni Konami izdelati nekaj, kar bi sedlo straholjubom, a obenem preseglo Evilovo preprosto zombijalnost. Zaželeli so si tretjeosebne izkušnje, ki bi jo lahko postavili ob bok hollywoodskim srhljivkam. Sestavili so ekipo razvijalcev in jim dali dokaj proste roke pri raziskovanju psihološke groze. Leta 1999 je tako izšel Silent Hill, za katerega je redkokdo pričakoval, da bo daljnosežna uspešnica. A to je postal.

Trepetaje pred neznanim

Vdovec Harry Mason se s sedemletno hčerko Cheryl pelje na počitnice v prijetno mestece Silent Hill, ko mu pred avto stopi postava. Harry zavre in se zaleti. Ko se osvesti, hčerke ni več. Zunaj je gosta megla, sredi poletja sneži, kraj pa je videti opustel. Toda Harry ni sam. Iz megle se prikradejo psi brez kože in cvileči pteranodoni, naselje pa se ob zvoku sirene preobrazi v Onostranstvo, Otherworld. To je umazana, kovinska alternativna realnost, prežeta s temo in ostudnimi pošastmi. Za stanje je odgovoren kult, ki bi rad obudil svoje božanstvo. Z njim je povezana Cheryl, ki je, kakor izvemo naknadno, posvojenka. Harry jo naposled najde, vendar pogrunta, da je bil le figura v načrtu sekte, ki se je želela dokopati do božje moči v punci. Rdeča nit je bilo sicer očetovo iskanje potomke, toda po koščkih se je razkrivalo širše ozadje zgodbe in jo je bilo moč interpretirati na več načinov.

Glavno vodilo pri izdelavi Silent Hilla je bil strah pred neznanim – tistim, česar ne vidiš, kar se skriva v temi in megli. To je bila stična točka vsega, tako dogajanja kot oseb. V tem prepletu dimenzij, stvarnosti in sanj se je brž počutil domačega tisti, ki je odraščal s čudaško detektivsko TV-serijo Twin Peaks. Team Silent, kot se je poimenovala gruča ustvarjalcev, navdihov niso skrivali. V igri je mrgolelo poklonov, od ulic, poimenovanih po slavnih piscih in režiserjih hororja v slogu Richarda Mathesona ter Johna Carpenterja, do oblikovnih in drugih referenc. Neizpodbitno sta imela največji vpliv na zgodbo in okolje film Jakobova lestev groze, po kateri so zasnovani Onostranstvo in nekatere pošasti, ter knjiga The Mist Stephena Kinga, kjer ameriško mestece objame megla, iz katere prilomastijo monstrumi.

Silent Hill je bil ena zgodnjih iger, ki jim je uspelo ustvariti zares pristen občutek obupa in brezizhodnosti, tako kot prej Realms of the Haunting in kasneje Eternal Darkness. Napetost je gradil počasi in premišljeno vsrkaval igralca v bizarni svet. Ni ponujal hord živih mrtvecev, bioloških virusov in zajetne orožarne kot načeloma sorodni Resident Evil, ki nas je pogosto naskakoval z glasnimi kriki "BUUU!" Evil je bil racionalni tip hororja, kjer je zlo znano. Jasno je, da so zombiji posledica virusa in da crknejo, če jih šicneš v glavo. Silent Hill pa je predstavil domeno mističnih sil, ob katerih si podvomil o lastnem duševnem zdravju.



Megla v mestu je omejevala vidljivost. To je sicer pripomoglo k vzdušju in ohranjanju napetosti, delno pa je bila posledica grafičnih omejitev.



V mestu se je udejanjila nočna mora punčke Alesse, v kateri biva božja moč. Med igranjem si naletel na številne kraje, ki so bili zanjo posebnega pomena.



Prvenec je danes moč igrati z emulatorjem, kot je ePSXe, ali ga kupiti na Playstation Storu. Na visokoločljivostnih zaslonih je tak, kot bi od blizu gledal pointilistično sliko. Zato bolj priporočam igranje na PS viti, ki je kot nalašč za takšno starosto.

Od kod so lezle pošasti? Iz temnih kotov podzavesti, kjer se rojevajo more. Najprej si spoznal resničnost – notranjosti stanovanj, bolnišnice, šole. A ob tuljenju sirene se je vse spremenilo in vsakdanjik je zamenjal Otherworld. Kjer so bila prej vrata, se je pojavila zarjavela ograja. Kjer je v sobi stala stena, se je zdaj sukal zajeten ventilator. Zdelo se ti je, da si se znašel v mučilnici bolnega uma. V resničnem svetu si v slačilnici šole slišal, kako nekaj tolče po vratih omarice. Previdno si se ji približal in ko si jo odprl, je iz nje skočila mačka. Isto situacijo si doživel v Onostranstvu. V omarici spet nekaj tolče, a tokrat je prazna. Stopiš nekaj korakov proč, nakar se predte zgrudi truplo. Zaradi takih premišljeno zastavljenih trenutkov Silent Hill ostaja zgled, kako ustrahovati igralca.

Tipanje v temi

Po igralni plati Silent Hill ni bil prav napreden. Pot skozenj je bila linearna, čeprav je puščala nekaj raziskovanja, kjer si naletel na detajle razdrobljenega ozadja zgodbe. Odkrivanje slednjih je vodilo do enega od štirih koncev. Akcija je bila v marsičem podobna Resident Evilu – tretjeoseben pogled, tankovsko vrtenje lika okoli osi in počasno, okorno premikanje naprej, neroden inventar ... A morda je ravno to prispevalo k občutku, da Harry ni policist specialist, temveč navaden, ranljiv človek.

Svoje je doprinesla tudi grafika. Playstationove teksture so bile grobe in zrnate, kar se je odlično podalo vzdušju. Poleg tega dostikrat nisi videl niti dva metra pred sabo, saj te je iz tehnoloških razlogov obdajala gosta megla oziroma si lazil po zanikrno osvetljenih prostorih. Največkrat si se orientiral z zemljevidom, ki si ga moral stalno vlačiti iz žepa. Važne za napredek so bile tudi dokaj preproste uganke, od takih, kjer si iskal ključe in predmete, do bolj morbidnih, kjer si moral dešifrirati s krvjo napisano sporočilo. S tem si na primer ugotovil pravilno zaporedje klavirskih tipk, ki so odprle pot do ključa.
V megli na ulicah in temnih kotih dolgih hodnikov so se skrivale nakaze, ki si jih zaslutil na podlagi opozorilnega prasketanja prenosnega radijskega sprejemnika. Lahko si se spopadel z rabo hladnih in strelnih orožij ali pa si zbežal. Vsake toliko časa si naletel na šefa – mutantsko, izprijeno verzijo žuželke ali kuščarja oziroma na demonsko nakazo iz onostranstva. Ti niso zahtevali pretiranih bojnih sposobnosti, le to, da si imel zadosti streliva in minimalne motorične sposobnosti.
So pa vzdušno jadikovali. Nasploh je bil ključen gradnik zvok, ki je ustvaril fantastično vzdušje, po katerem Silent Hill blesti še danes. Glasbo Akire Yamaoke so dopolnjevali subtilni, abstraktni zvoki, ki jih je predirala melanholična melodika. Ženski jok na praznem stranišču, udarci korakov v zgornjem nadstropju, pritajeni dialogi za steno ... Vedno si imel občutek, da je v mestu še nekdo. Zaradi tega si bil nenehno na trnih. Ko so te v Resident Evilu presenetili goreči psi in si jih pokončal, si si lahko nekoliko oddahnil. Napetost v Silent Hillu pa je bila bolj neprijetne, trpežne sorte. Nelagodje je ostalo s tabo dolgo po tistem, ko si odložil kontrolnik.

Tu je bila luknja

Silent Hill 2, ki je prispel dve leti kasneje, ni bil tipično nadaljevanje. Ker je izšel za močnejši playstation 2, je bil svet podrobnejši, megla pa ne več posledica strojnih omejitev, marveč oblikovalska odločitev. Premikanje je bilo še vedno okorno, boj dokaj enoličen in potek linearen. A to sta v veliki meri nadomestila dobra zgodba in vzdušje.
Bolj kot v prvem delu je ustvarjalcem uspelo uveljaviti mesto kot 'lik', kjer je okolica del pripovedi. Sledili smo Jamesu Sunderlandu, ki ga pot zanese v Silent Hill po tistem, ko od umrle žene dobi pismo. Zgodba je bila psihološka, saj je poudarjala, da se vsi dogodki ter prikazni dogajajo zaradi Jamesa.

Mesto Silent Hill in sekta Svete žene

Izmišljeno ruralno ameriško mestece Silent Hill ima bogato in krvavo virtualno zgodovino. Stoji na zemlji, ki so jo Indijanci častili, dokler jih v 17. stoletju niso iztrebili Evropejci. Domačini so lokaciji pravili The Place of Silent Spirits, Kraj tihih duhov.
Začetkom 20. stoletja je mesto postalo turistična točka in tedaj se je oblikoval verski kult Red – The Order, ki se je zalezel v javne institucije. Red je poglavitna negativna sila v nizu Silent Hill in je odločilen pri dogodkih, zaradi katerih se mesto spremeni. Njihov osrednji simbol je 'sončni sij', ki ponazarja verovanje, da se bo ob darovih Soncu rodilo božanstvo. Njegovi člani ne verjamejo v dobro in zlo, temveč v kaos in red. Da bi ohranili slednjega, so pripravljeni storiti marsikaj. Častijo entitete iz Onostranstva in prepričani so, da tam domuje edini bog. Primarni cilj jim je povzročiti apokalipso, ki bo zveste vernike pripeljala v raj. Vendar je dojemanje raja in poti do njega znotraj kulta tako različno, da se je razvilo več sekt.
V Silent Hillu 1 se sekta Svete žene trudi pospešiti prerokbo o vrnitvi boga na zemljo, ki bo najbolj zveste vzel s sabo v paradiž. Dekle Alesso oplodijo z 'božjim' semenom, da bi skoznjo rodili vsemogočnega. A punca doživi nesrečo in pade v komo. Tu se skriva razlog, da Silent Hill mutira – Alessina mora se udejanji in zajame celotno območje.




Igra te ni silila v neprestano soočanje z nakazami in iz marsikatere situacije je bilo bolje zbežati. Izjema so bili preprosti šefi, s katerimi si se moral udariti.



Mnogi imajo dvojko za najboljšo v nizu. Upravičeno, kajti igra je še vedno zgled, kako združiti globoko štorijo in dogajanje, prežeto s srhljivostjo.



V Silent Hillih si bil pogostoma, tako kot v zgodnjih Resident Evilih, težka neroda, ki se je le trudoma zmogla postaviti tako, da je z dragocenim svincem nafilala riti kruljavih spak. A to je bil ključen del čara.



Downpour je bil glede marsičesa korak v pravo smer, sploh kar se tiče odprtosti mesta. Žal jim je spodletelo pri subtilnem vzbujanju občutka groze.

Vsak, ki se je ujel v mesto, je doživljal drugačno grozo – strahove, prikrojene lastnim grehom. Silent Hill je bil kraj, kjer se, podobno kot v famozni sobi v Stalkerju, uresničujejo tihe, podzavestne želje.
James se je tako soočal s seksi verzijo svoje žene v obliki striptizete Marije (bizarna vizualna referenca na Cameron Diaz iz Nori na Mary) in bežal pred rabljem Pyramid Headom. Bistvo je bilo v tem, kako se bo za grehe oddolžil. Bo sprejel krivdo in živel dalje ali ga bo ta pognala v smrt? Silent Hill 2 je danes splošno priznan kot višek serije, saj je bil štorijalno bolj izčiščen in katarzičen od prvenca.
Silent Hill 3 (2003) se je direktno navezal na izvirnik. V koži srednješolke Heather Mason, hčere junaka prvega dela, ki je bila nekdaj Cheryl / Alessa in je pozabila travmatične dogodke iz otroštva, smo za sedemnajsti rojstni dan spoznali kruto resnico. Kult iz prvega dela hoče znova ustvariti boga, ki naj bi ga rodila Heather. Onostranstvo ji sledi, kamorkoli gre, zato se je primorana vrniti v mesto, kjer se je vse začelo, in se soočiti s sektaši. Igra je bila srhljiva, a kljub nekaterim inovacijam (hrana za pse, s katero si zamotil demonske nakaze) je začela kazati razpoke. Način igranja ni napredoval in invalidno premikanje ter bojevanje sta najedala celo ljubiteljem. Zgodba, v kateri smo se oddaljili od Silent Hilla, pa kljub razkritjem v zvezi s kultom ni navdušila.

Poslednji kriki

Izkazalo se je, da je vztrajanje pri receptu za Team Silent edini način za dobavo kolikor-toliko dobre igre. Silent Hill 4: The Room je leta 2004 uporabljal prvoosebni pogled v stanovanju in tretjeosebnega drugod, pri raziskovanju. Pri tem sta bila tako tepež kot premikanje še bolj nerodna kot prej. Najhujši greh pa je bil manko prave grozljivosti, kar je bilo za serijo, ki na tem temelji, nezaslišano.



V štirici si se znašel v zaprtem apartmaju, kjer so se začele pojavljati nekoliko vaginalne luknje. Te so vodile do izbranih mest v Silent Hillu.

Ko so za serijo poprijeli Američani, je šla navzdol še hitreje. Silent Hill: Origins iz Climax Games je odvrgel nemoč ter psihološko grozo in v ospredje je stopilo akcijsko obračunavanje s pošastmi po zgledu Resident Evila 4. Klanje so nadalje poudarili Double Helix v Silent Hill: Homecoming, ki se je estetsko zgledoval po tedaj nastalem filmu. Shattered Memories je bil rimejk prvenca, češki Downpour je izpadel bled, Book of Memories za vito pa je bil potikalka po ječah v slogu Diabla. Fanom se je snelo in četudi erpege ni bil zanič, je bil to zadnji žebelj v krsti tradicionalnega Silent Hilla.



V Silent Hillih pogosto obiščemo sanitarije, ki simbolično ponazarjajo intimne trenutke, ko so liki sami s svojimi eksistencialnimi demoni. So tudi mesta, kjer se zgodi največ bizarnosti. Tole je prizor iz trojke.



AKIRA YAMAOKA

Ta japonski multiinštrumentalist je z mešanico elektronskega trip-hopa, alter-rockovskih balad in psihedelično, utesnjujočo zvočno podlago od vsega začetka eden najbolj prepoznavnih tvorcev serije. V prvih treh delih je kombiniral abstraktne, subtilne industrijske zvoke, kitarske rife in klavirsko melanholijo. Kasneje pa je čedalje bolj prisegal na trip-hopovske ritme. V tretjem delu je v balade vpeljal privlačen ženski vokal in ponesel zvok v vode alter-popa, kar ni sedlo vsem. Toda pevka je kljub temu postala ena od stalnic. Po Shattered Memories je šel pomagat Sudi 51 pri Shadows of the Damned in Lollipop Chainsawu. Delovno mesto je prepustil Danielu Lichtu, znanemu po glasbi iz serije Dexter. Ta je spisal glasbo za Silent Hill: Downpour in SH: Book of Memories, toda čeprav je delo opravil solidno, je bila razlika očitna.



P.T. ni pomenilo nič drugega kot Playable Teaser. V tem 'predogledu' nove igre Silent Hills si postal ujetnik strašljive hiše, v kateri se hodniki ponavljajo. Po njih tava duh, v umivalniku je fetus in izza slik lazijo ščurki.

TIHO FILMOVJE

Po Silent Hillovi igralni predlogi so posneli dva filma. Prvi, ki sta ga leta 2006 na svet spravila režiser Christophe Gans (Volčja bratovščina) in scenarist Roger Avery (Šund), je bil po svoje solidna interpretacija igre. Bil je vizualno pestra in dinamična grozljivka z gradniki iz prvih štirih špilov. V ospredju je bila Rose, ki na izlet v Silent Hill pelje hčer Sharon, saj ta v sanjah neprestano govori o mestu. Takoj po prihodu doživita prometno nesrečo, Sharon izgine, Rose pa se mora spopasti z lokalnim kultom in temnimi silami. Zadovoljivi in sorazmerno uspešni film je vplival na nadaljnje podobe iger, predvsem Homecoming in Downpour.



Predlani izdano nadaljevanje Revelation je naletelo na slab sprejem. Taktirko in scenarij je prevzel Michael J. Bassett (Solomon Kane), ki se je hotel bolj približati junakom iz iger. Za protagonistko je postavil Heather iz tretjega dela, ki ob polnoletnosti ugotovi, da ni tisto, za kar se je imela. Zaradi tega jo vleče v mesto Silent Hill in tamkajšnjo alternativno dimenzijo, polno BDSM-laverjev. A kljub jasnejšim referencam odvrtek ni bil nič več od grotesknega B-filma in je bil slab celo po kriterijih za filmske priredbe iger. Po njem je o nadaljevanjih vse utihnilo.



Meglena prihodnost

Po slabi prodaji in odzivih na zadnje dele je bila prihodnost Silent Hilla nekaj časa temna. Up je vzbudila želja po vrnitvi h grozljivkam, ki jo je izrazil nekdanji vodja projekta Keiichiro Toyama. Njegova Siren: Blood Curse za PS3 je bila še najbliže izvirni silenthillovski izkušnji. Ljubitelji smo nadalje špekulirali o Silent Hillu po zgledu Telltalove serije filmskih avantur The Walking Dead. Dobili bi lahko pravo grozljivko v peskovniku, kjer bi se izgubljali v odprtem mestu, na kar je namigoval Downpour.

Po principu nihajočega rezila, priljubljenega masakrirnega orožja v grozljivkah, se je futura serije pred kakima dvema letoma naenkrat zazdela svetla. Luč je prižgal Hideo Kojima, avtor niza Metal Gear Solid, ki mu je v Kojima Productions na pomoč priskočil razpviti režiser, scenarist in pisatelj Guillermo del Toro. Njuna igra se je kanila imenovati Silent Hills, namenjena je bila PS4 in je bila po demonstracijski inačici P. T. sodeč res učinkovita. Prvoosebni reboot pri tavanju po ukleti stavbi je vsekakor ujel prvotni občutek za subtilnost, negativne emocije, ujetost in brezup. Toda Konami je naknadno oznanil, da iz Silent Hills ne bo nič, tako da se je serija znova potopila v meglo. Zaenkrat nam torej ne ostane drugega kot spomin na enico in dvojko, ki ostajata mejnika v žanru preživetvenih grozljivk.



V Molčečem hribu ne srečaš le ene skrivenčene medicinske sestre, marveč je to kar pogost in za SH klasičen sovrag. Več vrst jih je, od marionetne do temačne, in vanje se fanice rade cosplayersko preoblačijo.

PYRAMID HEAD

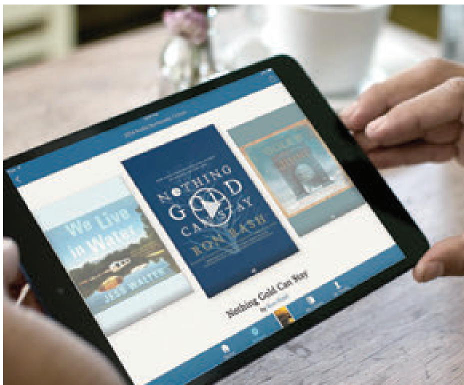
Za demonske nakaze v Silent Hillu je zaslužen oblikovalec Masahiro Ito, ki je hotel skozi videz stvorov poudariti sprevrženost in trpljenje človeških duš, ujetih v mestu. Poleg brez-obraznih medicinskih sester, obglavljenih lutk in mesnatih psov najbolj izstopa Pyramid Head. To je mišičast, bledokožen orjak, ki vihti 'veliki nož'. Odet je v krvavo umazano haljo in ima značilno jekleno piramidno glavo. Prvič se je pojavil v dvojki kot antagonist junaku Jamesu. Predstavljal je njegovo podzavestno željo po kazni za grehe, ki jih je storil, zato je prikazan kot rabelj. Pyramid Head je postal maskota serije in se je v takih in drugačnih inkarnacijah pojavil v nadaljevanjih ter obeh filmih.



Nepismena literatura

Ko se LordFebo rdečeučen od sijočih zaslonov zgrudi v naslanjač, ga zrkla prosijo počitka, um pa je še vedno željan zgodb. Rešitev je uživanje v knjigi, ki govori.

Pripovedi so stare kot človeštvo samo. Ustno izročilo, glinene tablice, nagrobniki, papir, celuloidni trak – vse to so mediji, ki so naše zgodbe naredili nesmrtne. Danes, v dobi ničel in enic, je sredstev za širjenje povesti cela vrsta. Eno izmed njih je tudi zvočna knjiga, Slovencem manj blizu, a mnogokod jako priljubljena oblika uživanja v literaturi. To ni bukla, opremljena z zvočnimi učinki, marveč prebrana štorija od prve do zadnje strani. Bi rad o Zahodnjem izvedel več, kot pokaže TV-serija, a imaš težave z osredotočanjem na črne znakce? Ni problema. Audiobook prvega dela je dolg triintrideset ur, dočim celotna zbirka traja osem dni.



'Poslušanje knjig' se pri nas ni uveljavilo. Poznamo posnete pravljice, ostale primere govorjene literature v slovenščini pa lahko preštejemo na prste. Toda na tujem je ta pripovedni medij zelo priljubljen.

Že ob iznajdbi fonograma koncem 19. stoletja je Thomas Edison razmišljal o posnetih zgodbah. Prvi njegov in s tem človekov zvočni posnetek ni bila glasba ali petje, marveč je za demonstracijo uporabil poezijo, torej literaturo. A kaj, ko so tistikratni valjasti nosilci zmogli le nekaj minut in *"bi za en roman potreboval samokolnico,"* kot se je nekdo pridušal. Tako imenovane govoreče knjige so se pojavile šele z dvajsetminutnimi ploščami po letu 1930. V prvi vrsti so bile namenjene slepim veteranom prve vojne, nakar se je iniciativa po naslednji vojni ponovila. Pod sloganom "Izobrazba je pravica, ne privilegij" so v ZDA tedaj na vinilke prenesli mnogo krajših del. Za začetek komercialnega snemanja velja leto 1952, ko so ustanovili še danes živečo, za avdioknjige specializirano založbo Caedmon Records. V tistem času je bila v rabi že velika, 'long play' gramofonska plošča s tričetrturnim trajanjem. Večji razmah pa je prišel v šestdesetih, ko je Philips predstavil kaseto. Z njo smo prve zvočne knjige dobili tudi južni Slovani: priljubljene posnetke otroških pravljic.

Od kaset do ipoda

Zvočna knjiga v osnovi pomeni prebrano literarno besedilo. Ponavadi ga čita en govorec, ki za različne like po potrebi prilagaja glas. Včasih izvedba seže onkraj tega in podložijo še glasbo ter uporabijo več akterjev. Zlasti BBC je pred desetletji svoje razkošne radijske drame, ki so jih oddajali v eter, poizdajal še na kasetah. Otočani se spomnijo mnogih takih prvovrstnih del, med njimi prve Vojne zvezd, Gibsonovega Nevromanta in Adamsovega Štoparskega vodnika. A to niso bili izdelek za v žep, saj sto strani vzame najmanj uro, često tri. Ker je kaseta nosila največ devetdeset minut zvočnega zapisa, modernejša zgoščenka pa celo še manj, je bilo medijev kljub napredku skorajda za samokolnico. Vseeno se je oblika uveljavila v vseh večjih deželah. Ne le slabovidni, v branih romanih so uživali ljudje med vožnjo, pred spanjem, med likanjem in po iznajdbi hodimožev praktično kjerkoli.

Zvočne knjige so v devetdesetih v ZDA postale milijardni biznis, v katerega so se podali vsi knjigotržci. Združenje izdajateljev je pričelo podeljevati nagrado *audie*, pojavila so se originalna dela, ki niso temeljila na papirnati predlogi, strokovne 'knjige' in erotika. Potem sta prišla internet in stisnjen zapis ter z njim lažja distribucija, kar je področju dalo dodaten zagon. Leta '98 je štartala stran Audible.com, prva prodajalna digitalnih govorečih zgodb, ki je malo kasneje sklenila posel z Applovo prodajalno iTunes. Ta servis je bil itak nov mejnik v dojemanju



Tole je kolektorska izdaja govorjenega Hobita iz leta 1991 na šestih kasetah, ki traja več kot osem ur. Govorcem se s 150 besedami na minuto ne mudi, medtem ko je tiho branje vsaj še enkrat hitrejše.



Amazonov Audible ima skoraj dvesto tisoč naslovov in poslušalce medi z naročnino 15 $ na mesec. Mogoče je dobiti dela v obeh oblikah. Bereš e-knjigo, dokler se ti ljubi, nato preklopiš na poslušanje.

vsakršne digitalne vsebine, vključno z audiobooki. Včasih kilogram nepriročne plastike je postal filetek v ipodu. Iz dotičnega prelomnega predvajalnika je nato izšla še ena sodobna forma pripovedništva, ki na eni strani meji na zvočne romane: podcast (izraz je okrajšava za 'ipod broadcasting'). Prek teh periodičnih nekomercialnih posnetkov so namreč nekateri ZF-avtorji svoja krajša dela ponudili javnosti, kar se je izkazalo za uspešno.

Angleško izobilje, slovenska neobstojnost

Amaterski zastonjski podcasti se seveda ne morejo primerjati z dovršenimi zvočnimi knjigami, vendar te koštajo konkreten denar. Audible, ki je že lep čas del Amazona, prodaja posamične titule celo za več kot trideset evrov. Brez heca, nekateri deli Harryja Potterja, ki jih bere eden najboljših pripovedovalcev Jim Dale in so dolgi okoli dvajset ur, stanejo štiri desetake! 70-urno Sveto pismo pa pol več. Ampak posel cveti. Medtem ko je največji knjigar lani zabeležil upad prodaje e-bukel, so zvočne v konkretnem porastu. Predvajalnike imamo vendarle venomer pri roki, prav tako dostop do vsebin. Produkcije so čedalje bogatejše in pri največjih naslovih sodeluje cela četa bralcev, med njimi često velika imena, kot so Samuel L. Jackson, Simon Pegg in Martin Freeman. Gotovo je govorjenim romanom v prid tudi obči upad zanimanja za kakršnokoli branje, ki je daljše od dveh vrstic.



Martin Freeman, utelešenje Arthurja Denta v filmski izvedbi knjige Štoparski vodnik po galaksiji, je svoj glas posodil tudi zvočni verziji galaktičnih prigod.

Pri nas so otroška dela žal edina splošno sprejeta oblika govorjenega slovstva. Mladinska knjiga je poskusila v začetku tisočletja z zbirko Zvočnic. Posneli so nekaj izdaj, med drugim Da Vincijevo šifro, ki jo je šest ur čital Jure Longyka. Toda projekt se ni prijel. Mnenje založbe je, da smo Slovenci premalo časa na poti, kamiondžije pa niso ciljna publika za leposlovje. Večino zaloge so oddali knjižnicam, s poudarkom na tistih za slepe in slabovidne. Iz nekaterih ustanov jih lahko člani odnesejo kar na USB-ključkih. Izbira v slovenščini je pičla, še slabša pa je tista od slovenskih pisateljev. V butični ponudbi založbe Sanje najdemo recimo Martina Krpana, Ferija Lainščka, Svetlano Makarovič in Franceta Prešerna. Slednjega, kot pravzaprav vso poezijo, je v mojstrskem recitalu res užitek poslušati. Poskusi na Preseren.net.

Glede na našo majhnost in drugačne navade je nekako umevno, da se medij tod ni prijel. Mar zato kaj več beremo? Kdo ve. Tudi za Ameriko ni podatka, ali so govoreče knjige zavdale navadnim. Bržda ne, kvečjemu je zvočna oblika približala povesti tistim, ki sicer nad književnostjo vihajo nos. Menda številni uporabniki Amazona, ki v vsej svoji zgodovini niso kupili niti ene papirnate bukve, zadnje čase redno posegajo po zvočnicah. Nekateri starošolski literarni krožki za tak način ne marajo, toda na koncu je zgodba do besede enaka, ne glede na to, ali je zaužita skozi oči ali skozi uhlje. Je pa res, da pri poslušanju misli prej odtavajo in se podatki manj vtisnejo. To je seveda logično, posebej če medtem počneš kaj drugega. Založniki ne vlagajo zaman v žametne glasove, ki znajo poslušalca obdržati z nihanjem in intonacijo.

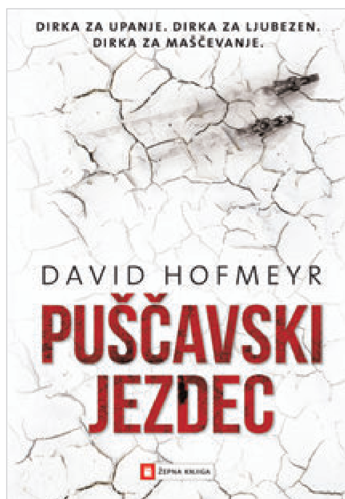
Sami resda prisegamo na dojemanje knjižnih štorij potom črk. Tudi zato, ker le tak način krepi besedišče. A kljub temu audiobooki imajo pluse in so vredni preizkusa že zaradi nove izkušnje. Sebi všečno govorjenko najdi v knjižnici ali kakšno svetovno klasiko v angleščini zastonj snami z *Loyalbooks.com*. Nemara bodo zlaganje perila, gonja sobnega kolesa ali nespečnost z njo bolj kratkočasni.



Mladinska knjiga je leta 2005 z napovedjo, da bo tak način dojemanja zgodb kmalu predstavljal desetino knjižnega trga, spočela Zvočnice. Najeli so mnoge znane glasove in posneli nekaj del. Žal se ni prijelo.

David Hofmeyr: PUŠČAVSKI JEZDEC

Prihodnost našega planeta ponovno ni nič kaj rožnata. Pokrajina se je spremenila v neizprosno puščavo in življenje v redkih naselbinah sledi zakonu močnejšega. Življenjska doba je nizka in divjost stalnica človeške družbe. Kaj šele onkraj naselij, kjer vladajo tolpe razbojnikov in kanibalska plemena! Najstniku Adamu Stonu vzbuja upanje edinole pogled na nočno nebo, ko je tam vidna vesoljska baza, kamor so se izbranci umaknili pred opustošeno Zemljo. A tja ni moč priti kar tako.



Enosmerna vozovnica je na voljo le tistim, ki zmagajo na večdnevni dirki z motorji po najbolj nevarnih delih puščave. Namerne smrtonosne ovire in klanje med tekmovalci kakopak ne umanjkajo, toda zaposlitev v rudniku kot alternativa je itak le obsodba na počasno umiranje. Ni kaj, krut svet, ki spominja na prigode Mad Maxa, začinjene z vesterni Sergia Leoneja (motiv osamljenega jezdeca). Le da konje nadomestijo motocikli, in to ne običajni dvokolesni brzinci, ampak biomehanski stroji. Med vožnjo z voznikom ustvarijo nekakšno simbiotično povezavo in v sebi nosijo odmeve prejšnjih lastnikov, če ti sodijo v isto rodovniško linijo. Adam je lastnik tovrstnega motorja, knjiga pa se prične dvainštirideset ur pred začetkom notorične preizkušnje in bralca brez navlake seznani z okoljem ter Adamovimi motivi udeležbe. Tik pred dirko se spoprijatelji s skrivnostnim Kanom in išče pogum, da bi ogovoril mehaničarko Sadie ...
Pisatelju novincu uspe ustvariti dovršen žanrski izdelek, ki se ne pretvarja, da je kaj več kot to, in je osvežujoč prispevek k postapokaliptični literaturi, v kateri se tre podobnih si distopij. Puščavski jezdec ne utruja z vsiljenimi ljubezenskimi težavami (romanca sicer je, a dokaj nezakomplicirana) in junaki ne rešujejo sveta, saj je ta tako zajeban, da je uspeh že samo doživetje novega dne. Ob tem je značilnost knjige tematiki primerna hitrost. Zgodba drvi naprej, navdušuje z akcijo in je tako madmaxovska, polna nasilja, maščevanja, krvi, brezzakonja ter blaznosti, da na trenutke pozabiš, da je namenjena najstnikom. Nakar avtor ob zaokroženem zaključku dobro nastavi temelje za nadaljevanje. ***Flegma***

Becky Chambers: THE LONG WAY TO A SMALL, ANGRY PLANET

Za nenavadno poetičnim naslovom se skriva vesoljskim operam sličen prvenec ameriške avtorice, ki je sredstva za izdajo knjige pridobila kar na Kickstarterju. Roman nam v slogu izreza iz življenja ponudi vpogled v življenja članov zasebne vesoljske ladje, specializirane za gradnjo 'sidrišč', ki omogočajo varne skoke skozi črvine. Tod ne bo zarot ali reševanja sveta, niti ne bo pokalo in grmelo, saj posadka ne poseduje niti enega kosa orožja. Bo pa roman navdušil z nevsiljivo iskrenim in avtentičnim prikazom bivanja nekajčlanske ekipe na utesnjeni 'lupini', ki jo kličejo dom.
Epizodna poglavja skupaj drži le rahla rdeča nit, ki veli, da se je kapitanu ponudilo dobro plačano delo na ozemlju še posebej tečne življenjske vrste. Ostalo so popisi preizkušenj in uspehov ob zasebnih, romantičnih in delovnih trenutkih, ki jim jih junakom servirajo vsakdanje nepredvidljivosti. Ob tem očara vzpostavitev njihove skupinske dinamike. Užitek je brati, kako se sodelavci občasno zafrkavajo in si gredo na živce, a jih prek ladje veže tovarištvo in spoznanje, da se lahko zanesejo drug na drugega.



Primerjava z nanizankama Firefly (minus odpadniški avanturizem) in Zvezdne steze (minus 'sterilnost') je neizbežna. Toda Chambersova, sicer aktivna esejistka in kolumnistka igralske scene in sploh vsega, kar nosi predpono geek, je ideje vlekla predvsem iz Mass Effecta. Že sama pozicija človeštva v medzvezdni skupnosti ima podobne smernice (pozen vstop, nismo najmočnejši, a hitro pridobivamo na vplivu). Eni izmed Nezemljanov imajo poteze, ki so nam neustavljivo seksi (hej, Asariji), drugi izumirajo zaradi genskega orožja (hej, Krogani) in član posadke s telesno hibo se zaljubi v ladjin AI (hej, Joker in Normandy). Podobnih primerov je polno in četudi so vsakemu izmed sposojenih elementov dodani samosvoji, ostane priokus kopiranja.
Kljub vsemu gre za nadpovprečen izdelek z dosti raziskovanja tem, ki jih prinaša stik življenjskih vrst z različnimi biološkimi in kulturnimi ozadji. Avtorica uživa, ko razpreda o družbenih, etičnih in religioznih vprašanjih, predvsem pa jo zanima medvrstna spolnost. Čeprav je občasno drzna, na srečo ne poseže v hentaijevsko tentaklaste čudaškosti. Skratka, roman za ljubitelje vsemirja, ki jim akcija ni glavnega pomena. Če si ob igranju Mass Effecta užival v čebljanju s posadko in bil prevzet nad grajenjem sveta, je to vsekakor knjiga zate. Napovedano samostojno nadaljevanje A Closed and Common Orbit pa bo govorilo o AI-ju, ki se znajde v ilegalnem sintetičnem telesu. ***Flegma***

Paula Hawkins: DEKLE NA VLAKU

Se vsak dan v službo ali na faks voziš z vlakom? Če je tako, kaj počneš med vožnjo? Če si eden redkih, ki ne bulji v telefon, zagotovo poznaš hiše ob poti in opaziš, da so nekje pred kratkim zmenjali fasado ter spet drugje kupili nov avto. Morda navidez poznaš ljudi, ki tam živijo. Se kdaj vprašaš, kdo so?
Brezposelna Rachel Watson je dekle na vlaku. Vsak dan se fijaka iz londonskega predmestja v center in nazaj, zato pozna vsako ped proge. Še posebej zavzeto opazuje ulico, kjer je nekoč živela. Tam ji v oko pade simpatičen mlad par, ki ga večkrat videva zunaj na terasi. Podrobno si predstavlja, kakšno življenje imata ta moški in ženska, kaj počneta in celo, kako jima je ime. Toda kratkočasna domišljijska igra Rachel potegne v nevaren vrtinec vohljanja, ko v časopisih prebere, da je mladenka s terase skrivnostno izginila. Neverjetno brezglavo, a v skladu s svojim priimkom, ki bralca spomni na Sherlockovega pribočnika, se vrže v raziskovanje primera. Kar sledi, je mešanica ženske literature, kriminalke in srhljivke z nekaj precej nazornimi prizori.
Vlaki so pomemben motiv romana, saj odpirajo razmišljanje o tem, kakšno potovanje je naše celo življenje. Bralec skupaj z junaki zgodbe ugotavlja, od kod prihaja, kam gre, na katerih postajah se ustavlja ter, kar je glavno – kdo so njegovi sopotniki. V človekovi naravi je, da si za vsako priložnost nadene drug obraz in da si z drobnimi lažmi pomaga doseči cilje. Zato se postavlja legitimno vprašanje: kaj pravzaprav vemo o prijateljih in znancih. Ali v resnici poznamo svojega partnerja? Drug motiv, ki se pojavlja v kritičnih trenutkih, so ptiči. Če si pomislil na Hitchcocka in njegove leteče pošasti, si na pravi poti. Ravno tako kot v kultni grozljivki so v romanu glavne ženske in njihova dejanja ženejo dogajanje v razrešitev. Le s to razliko, da ptiči niso toliko v ospredju, marveč jih slišimo kot zlovešč vseveden antični zbor iz klasičnih grških tragedij.



Hawkinsova je zgodbo spisala v obliki mozaika, ki ga sestavljajo prvoosebni dnevniški zapiski treh glavnih ženskih likov, kar daje vtis, da dogajanje spremljajo tri kamere. Bralec se lahko med odlomki dobro znajde, saj so opremljeni z datumi, težava pa so luknje v Rachelinem spominu, ki jih povzroča njen alkoholizem. Te dodatno prispevajo k suspenzu v štoriji, ki te nikakor noče izpustiti iz krempljev. Kljub temu, da je junakinja vse prej kot zgleden detektivski lik, se je z njo neverjetno lahko poistovetiti in ji oprostiti slabosti, saj trmasto pride do konca, ki je na prvi pogled razočarajoče CSIjevski. Toda avtorica se potrudi, zadevo obrne in dokaže, da smo babe od hudiča. Pošteno plažno branje za dame, ki se uspešno trudi biti več kot le to. Priporočam ga tudi gospodom. ***PrFOXa***

NOVO

Najbolj vroča zabava na svetu



V začetku vsakega meseca vas pri prodajalcu časopisov čaka 24 novih risb, ki vas bodo popeljale v svet barv, zadovoljstva in notranjega miru.

Kanaro d.o.o., Ljubljana

POBARVANKA ZA ODRASLE

Azeroth na velikem platnu

Vojaški bobni donijo iz kinodvoran, kajti tja je skozi Dark Portal vdrla orkovska horda. Aggressor skuša z rogato kapo na glavi in kartonasto sekiro v rokah zdržati naval precej zmedenega, toda pristnega Warcraftovega filma.

Warcraft celo prevladujoč delež igričarjev danes bolj enači z World of Warcraft in celo Hearthstonom kot s trilogijo realnočasovnih strategij, ki je univerzum ustoličila med igrarskimi fantazijskimi klasiki. Za razumevanje istoimenskega filma, ki smo ga konec maja dočakali v kinih, je to dokaj pomembno. Dolgometražni odvrtek se namreč pripovedno ozre na sam začetek fabule, v dobo prve vojne med ljudmi in orki oziroma igre Warcraft: Orcs & Humans. Zato navsezadnje nosi tisti plehki podnaslov – The Beginning.

Takrat je bil Warcraft še drugačen. Bolj surov in neizprosen, z več odrobljenimi glavami kot plešočimi palčki in vilinkami na poštnih nabiralnikih pred oštarijo v Goldshiru. Bil je Warcraft, ne World of. Iz starejših časov, posebno okrog druge in tretje igre, izvirajo najkvalitetnejši drobci pripovedi. Thrallovo odraščanje v človeškem ujetniškem taborišču, česar se je lotevala nesojena avantura Lord of the Clans. Pa Arthasov padec v blaznost, iz katerega se je rodil nemrtvi velešef Lich King. V zadnjem desetletju so Viharniki skušali s pripovedjo vse bolj slediti lahkotnejši naravi World of Warcrafta in nemalo ljubiteljev se priduša, da je šlo izročilo zaradi tega v maloro. Sledi tega razkola so opazne tako v filmu samem kot pri gledalcih.

Eksodus

"Naš svet umira," začne dogajanje Durotan, poglavar orkovskega klana Frostwolf. Rodovitne planjave njihovega planeta Draenorja golta neustavljiva suša, o kateri gre glas, da ni naravnega izvora. Vrhovni orkovski demonski coprnik (warlock) Gul'Dan ponudi priročno rešitev: odprtje Dark Portala, gigantskih vrat med svetovi v deželo Azeroth, kjer so trate še zelene in divjad kar sama skače na raženj. Da tamkaj že prebiva človeška civilizacija, je obupanim hrustom malo mar. Kakor tudi, da za odpiranje portala potrebujejo duše živih bitij. Na tisoče duš, ki jih Gul'Dan s sadističnim užitkom sesa iz nesrečnikov, kar ga hitro dvigne za nekaj stopnic na lestvici fantazijskih negativcev. Ljudje imajo do invazije divjakov, ki s kriki "LOK'TAR OGAR!" za seboj puščajo ožgane ruševine, kajpak odklonilno mnenje. Tako pride do srditega spopada, ki bo za vekomaj zaznamoval deželo.

Podobno kot Orcs & Humans je Beginning osredotočen na uvodni trk zobatih mišičnjakov z vitezi v prelestnih srebrnkastih oklepih. Kladiva butajo ob čelade v osrednjem delu Vzhodnih kraljestev, od Black Morassa do Elwynn Foresta na preddverju impozantne metropole Stormwind. Tamkaj je drugače začetna cona človeške rase v WoWu, kjer pri najnižjih levelih bežiš pred murloci, zato je igralcem okolica dobro poznana. Po drugi plati v podzemno škratjo utrdbo Ironforge pokukamo



Pred izidom smo čuli, da bo The Beginning analiza spora med orki in ljudmi ... Haha, pozabi to. Podoba mišičastih vojščakov in silovit tepež sta najboljši plati filma. Betice se česnijo in človeški životci frčijo pod bojnimi kladivi.



Mrka čela in velike sekire

Orkovski glavarji dobijo dosti pozornosti kamere, kar je logično, ker so totalni frajerji in jim lahko ljudje zgolj praskajo svoje lastne ostanke z bojnih kladiv. Poleg Durotana in Gul'Dana največ spremljamo Orgrima Doomhammerja in Blackhanda. Prvi je tule Durotanov best-friend-forever in torej član klana Frostwolf. To je jako drugače kot v špilavni hištoriji, kjer spada v klan Blackrock in je podrejen poglavarju Blackhandu. V enici in dvojki gre za brutalnega vojskovodjo, ki obglavi Blackhanda, si podredi Gul'Dana in pokolje vse ostale warlocke. V filmu gre to drugače. Je pa razumljivo, da so šli v to smer, kajti kasneje je Orgrim eden od mentorjev mlademu orkovskemu vodji, ki po njegovi smrti prevzame slovito macolo Doomhammer in njemu v čast ustanovi prestolnico Orgrimmar. Ja, govorim o Durotanovem sinu Thrallu. Drugi Thrallov kamerad, Grommash Hellscream, se v filmu pojavi komaj za trenutek. Njegov čas pride kasneje, v drugi in tretji vojni.



Za prikaz orkov so zapregli eno najboljših hiš: Lucasfilmovo Industrial Light & Magic. Naložili so ji, da "morajo bitja izgledati bolje kot kosmateži v zadnjem Planetu opic." Tako tudi je.





Mag Medivh zaseda mesto Varuha Azerotha, ki kraljestvo brani pred demonsko magijo, kakršno meče Gul'Dan. Toda oba znanca iz Hearthstona sta le kmeta na šahovnici še močnejših spak.

komaj za trenutek in vilinska ušesa moreš prešteti na prste, kajti Aliansa ljudi z drugimi rasami zraste šele na prehodu v Warcraft 2. Film se ukvarja s problemom kralja Llana Wrynna, kako ne izgubiti glave pod divjaško sekiro. Tistega Llana Wrynna, ki je stari fotr Anduina Wrynna, Hearthstonovega privzetega priesta! Toda na čelu človeških prizadevanj je drugi Anduin (po katerem je duhoven dobil ime), namreč sir Anduin Lothar, prvi vitez Stormwinda. Ta mora s pomočjo coprniškega izobčenca Khadgarja prepričati maga in Varuha dežele Medivha, da so orki res peklenska nevarnost – ker Gul'Dan vihti zavrženo magijo smrti, Fel. Toda vse ni tako, kot se zdi, in na obeh straneh bodo deležni presenečenj ...

Orki iz čarunalnika

Ob ogledu dražilnikov nas je zbodla očitna raba posebnih učinkov, toda na koncu je to ena boljših plati. Orkovski robateži so imenitni in ko z gigantskimi dlanmi zgrabijo bojna kladiva, se tresejo tla. V nasprotju z Gospodarjem prstanov imajo coprnije vidnejše mesto: ognjene krogle frčijo sem in tja, naokoli taca ogromen golem (dizajn je prišel iz Slovenije!) in nekoga itak začarajo v ovco. Prizori mikastenja so presenetljivo v redu – navkljub ratingu PG-13 premorejo brutalno energijo, saj monstrumi pometajo z vitezi in naokrog letijo tudi udje, zato boj ni komedija v stilu Xene. Namečkoma postrežejo z zanimivimi domislicami. Kanec slabši je videz človeške strani, kjer so namesto digitalij uporabljali stvarne materiale, saj oprema včasih izpade plastično. Režiser Duncan Jones, sin nedavno preminulega Davida Bowieja, se je zanalašč odločil, da bo podobo pustil bolj pisano in stilizirano, da bi tako izrazil igralske korenine. Ta pristop ne deluje vselej, daje pa filmu pravljičen pridih.

Možakar je imel srečo, da je lahko takole 'čaral', kajti producenti pri hiši Legendary in Blizzard so mu odmerili kar 160 milijonov dolarjev. Precej več, kot je na primer imel na voljo Jackson za posamezni del Gospodarja! V bistvu so jih zbirali deset let, medtem pa sta tako scenarij kot mesto režiserja ugledala mnoge spremembe. Na neki točki je tja poklical celo Uwe Boll, ki so ga nič kaj vljudno zavrnili. Zajeten del novcev so potrošili za nič manj kot sto deset kulis. Igralci so večino časa prebili na takšnih setih in pred modrimi zasloni. V primeru orkov so švicali v kombinezonih za zajem gibanja, saj so stasiteži v celoti računalniški. Snemalna oprema je v bojnih sekvencah zmogla pol ducata igralcev orkov v realnem času animirati na Jonesov zaslon, da je lahko hitro videl, kaj deluje in kaj ne. Za obrazno mimiko so uporabili natančnejšo mrežo, s katero Toby Kebbell liku Durotana vdahne več karakterja, kot ga imajo človeški junaki.

V kaosu viharja

Bowie mlajši rad izpostavi, da film daje uravnotežen pogled na znan konflikt. Srboriteži so skozi razvoj Blizzardovega univerzuma iz krvoločnih vsiljivcev pač prerasli v eno najpomembnejših ras v Azerothu. Predvsem skozi Durotanovo štorijo naj bi Beginning razložil, da niso brezumni grobijani, marveč da za njihovim padcem v nasilje in pozelenitvijo kože stoji nekaj večjega. Hkrati pa tu postane boleče očitno, da so vpleteni od filma želeli preveč. Po eni plati je moral postaviti temelje sveta z množico različnih legendarnih oseb, ki so postopoma nastajale skozi mnoge igre in knjige. Toda obenem je moral postreči z zaključeno priliko o prvi vojni, se poglobiti v večplastne motive različnih frakcij in namečkoma potešiti žejo navdušencev. In to mu ni uspelo.

Kljub dvema urama film na veliko bega med prizorišči. Zato trpi vzdušje, saj je moral Jones mnogo scen krajšati. Kjer je Jackson govore raztegnil kot v telenovelah, v Warcraftu dogajanje nenehno brzi. Kdor sveta ne pozna, utegne imeti s sledenjem težave, in tu bi lahko dosti popravila inačica director's cut. Hkrati je v scenariju dvoboj med režiserjem in Blizzardovim varuhom izročila, Chrisom Metzenom. Kjer skuša prvi razviti dialoge, jih je drugi pobebil, kot že v Diablu 3. Film ne ve točno, ali želi biti resnoben kot izvirne igre ali komičen kot WoW. Pri tem ni v pomoč nekam medla igra človeških oseb, kjer se ne izkaže niti vikinški Travis Fimmel kot Lothar. Humorni vskoki na srečo niso moteči, sem pa pogrešal kakšen "work, work."
A po drugi plati dve uri mineta hitro, saj gre vseeno za luštno fantazijsko razvedrilo, ki med tujimi kritiki precej po krivici žanje grozljivo negativne odzive. Če ga ne vzameš preresno, marveč kot visokoproračunsko pravljico, in uživaš v Gul'Danovem psihotičnem smehu, se obnese. Ne smeš pričakovati epsko raztegnjenih kadrov in preletov pokrajine iz Gospodarja prstanov, ker je tole drugačen špas! No, ljubitelji Warcrafta ga bodo itak užili na svoj način, kajti tako Jones kot več igralcev je dobrih poznavalcev in čuti se, da so tole napravili s srcem. Skozi dogajanje je raztresenih čuda pomežikov igralcem predvsem novejših delov niza, ki bodo čepeli na robu stola, ko bo Orgrim Doomhammer mahal s kladivom. Zmotiti jih utegne le, da gre štorija glede na veljavno v nekaj pomembnih elementih po svoje. V buklah je denimo zelena polorkinja Garona ašašinka (rogue), ki kralja Llana zaštiha pod urokom Gul'Dana, v filmu pa se vse skupaj odvije drugače. Je že Metzen rekel, da bodo s filmi napravili alternativni tok dogajanja. Briga te za slabe kritike – če poznaš in imaš rad Warcraft, je tole nujno za pogledat.



Če je igra orkov odlična, so ljudje neizraziti. Ne spričo manj znanih obrazov, marveč slabega razvoja. Paglavec Ben Schnetzer kot Khadgar (levo) ima večidel nalogo humorne spremljave.



Če dobimo nadaljevanje, bo imel Orgrim v njem ključno mesto. V igrah je namreč prav on tisti, ki Lotharja spravi v grob.

X-MEN: APOCALYPSE

Spomladanska merica superjunaških filmov je še bolj kilava kot tistih po igrah. Te imajo vsaj kul bratranca Hardcore Henryja, heh. Stripariјske domislice pa so brez svetle točke – kljub pričakovanjem ta ni postala niti Apokalipsa, šesti x-menski film, ki popisuje začetke zdaj že nepoznavalcem znane organizacije za boj proti zlobnjakom.
Vnovič je režiral Bryan Singer in vnovič se znajdemo v osemdesetih letih minulega stoletja, ko telepatski mutant Charles Xavier že vodi šolo za 'nadarjeno mladino'. Nekateri junaki so pri njem (Colossus, Havok), drugi so raztreseni naokoli po svetu (Mystique, Nightcrawler ...), tretje vkup bobna in celo ustvarja novodošli negativec Apocalypse iliti En Sabah Nur – 'Luč zarje' v arabščini. V stripih se je ta pramutant zaredil pred tridesetimi leti in je sodeloval v številnih zvezčičih, kjer je bil tako nasprotnik X-Menov kot na njihovi strani. V filmu je Sabah njihov zapriseženi sovrag, ki se po dogodku v starem Egiptu prebudi v novi dobi in se loti udejanjanja novega reda s sabo na tronu. Spak ima številne moči, kot je vdiranje ljudi v tla in stene, nabral pa si jih je z dolgoletnim vsrkavanjem perkov in skillov raznoraznih mutantov. On je namreč prvi z x-genom in vsi ostali so kao njegovi otroci. Zdaj jih bo fotr naučil kozjih molitvic!
V ospredju je dokaj nedomiselno in posiljeno tepežkanje, ki zaseda krepek del dveh ur in pol. Če ne bi bilo eksplozivne Jean Grey in Quicksilverjeve fantastične reševalne sekvence, ki še nadgradi tisto iz Days of Future Past, bi bil Apocalypse vizuelno šibek. Tudi zaradi samega zlobnjaka, ki je videti kot hecna lutka in ne kot prinašalec uničenja človeštva. Ostali scenarij predvsem dosti ponavlja iz Days in First Class (Magnetova tragedija postaja kot Batmanov umor staršev, ki ga je treba izkusiti zmerom znova) ter osnuje bore malo lastne identitete. Takisto ne nudi dosti hrane za možgane, saj smo lajne o nesprejetih mutantih že res siti in ni moralnih dilem, kot je bila upravičenost ugonobitve Dark Phoenix v Last Standu, niti ne razvoja likov. Ti so višek zanimivosti in kompleksnosti dosegli v First Classu in niso deležni praktično ničesar novega. Čeprav se scenarij jemlje resno, je zgodbeni višek to, da izvemo, kako je nastala Storm in kako je bil Xavier ob lase.
Naslednji X-film se bo menda odvijal v devetdesetih in do njega je še precej časa. Bolje, da res, kajti v Apocalypse se natanko vidi, da ustvarjalci niso (več) vedeli, kako naprej, količina vsebinskih neusklajenosti pa je naravnost epska. Morda bo boljši naslednji Wolverine, ki bojda pride 2017. ***Sneti***

Apokalipso lahko še ujoviš v kinu, čeprav je ni treba.



Modrokožna Mystique ni več v ospredju, Jen Law pa jo igra rutinsko. Apocalypsa nezapomnljivo upodobi Oscar Isaac, Dameron iz Star Wars VII.

TMNT: OUT OF THE SHADOWS

Če bi bil New York res veliko jabolko, bi ga raznorazni zlobci doslej gotovo že spremenili v čežano, objedek ali neužitno obtolčenost. Velemesto na vzhodni obali ZDA ga vnovič nasrka v drugem novodobnem igranem filmu z nindža želvaki, kajti zagrozi mu iz stripov in risank znani alienski negativec, 'čigumi s ksihtom' Krang. Pot do njegovega naskoka tlakuje Shredder s svojimi Footi in parom čudaških mutantskih pomagačev, svinjo bradavičarko Bebopom in nosorogom Rocksteadyjem. Hm, a niso Shredderja na koncu prejšnjega filma strpali v zapor, porečeš? Na to se odzovem z ugotovitvijo, da če se ti zdi to čudno, verjetno še nisi videl nobenega tovrstnega filma.
V Out of the Shadows bi znal človek uživati predvsem v tem primeru – oziroma če si želi popolnega zabavljaškega eskapizma z najbolj utrujenimi kliševi. Film, ki je nastal z obilnim doprinosom kitajskega kapitala (Alibaba Pictures!), neutrudno meri na najnižji skupni imenovalec in trženje širom sveta. Zato je edina količkaj globlja ideja to, da se kor(e)njaški bratje ne razumejo, ker so si različni, in uspejo šele tedaj, ko sprejmejo te razlike in jih uporabijo v timsko korist. Pa mogoče še to, da si želijo postati normalni. Vse ostalo je en sam neprekinjen tobogan sicer odličnih posebnih učinkov, vihar rompompoma, kjer ni zadosti, da letalo strmoglavlja, temveč se morajo junaki nato še okopati v deroči reki in se vmes bojevati. In ni zadosti, da je Megan Fox kot April standardno hotna, marveč se mora iz gikice transformirati v objekt poželenja v miniču ter nato v fantovsko valkiro.
Producentu Michaelu Bayu in režiserju Davu Greenu kratkomalo ni nikdar dovolj vizualnega ekscesa, ki pa seveda ne nadomesti votle sredice, kakor big mac s pomfrijem ni zamenjava za polnovreden obrok. Ampak filmčiča to ne zanima – je džank fud, zavit v svetleč celofan, ki ga lahko enako učinkovito tržijo od Kamčatke do Havajev, in gledalca približno toliko tudi nasiti. Tko voli, nek izvoli. ***Sneti***

Mikey in družba pocaste pice žro od 9. junija.



V starih filmih so bili želvaki lutke, v novih pa so sceloma animirani. Njihovi obrazi se mi zdijo kar malo grozljivi, saj so človeški, a hkrati niso.

RAZPIS!



Kremasta ekipa se želi razširiti in obogatiti.
Zato vabi k STALNEMU sodelovanju!

Zahtevamo veliko, plačamo nebajno, a redno.
Če obkljukaš vse postavke na desni in niti ene na levi,
se lepopisno pofočkaj na joker@joker.si.

Koga NE nucamo:

- najstnika z mnenjem, da ima JCT sanjski đob, ker samo igrce drka,
- človečka, ki bo za glavno referenco jel naštevati vse špile, ki jih je obrnil,
- naivneža, kateremu smo JCT carji in se je pripravljen udinjati zastonj,
- neukeža, ki meni, da je dvojka iz slovenščine na maturi dovolj za opisovanje igric,
- posiljenega plagiatorja obstoječega JCT-sloga,
- študenta s preveč časa, ki bi mogoče za hec malo probal, da vidi, kaj sploh počnemo,
- nevzgojenega neodgovorneža,
- siromaka z jadnimi tehnikalijami,
- upajočega na redno zaposlitev.

Koga potrebujemo:

- razumnika, ki ve, da je naš izdelek ubesediljenje kakovostnih informacij,
- nadpovprečnega pismeneža s konkretnimi izkušnjami iz kakovostnega ustvarjanja člankov, po možnosti novinarja,
- izobraženega, široko razgledanega človeka z veliko zanimanji in znanji,
- zagnanca, ki bo s svežino, novimi zamislimi in telesnim odorjem pripomogel k projektu,
- posedovalca in uporabnika sodobnih tehnologij,
- samozavestneža, ki ima jasna mnenja, po moško stisne roko in se ne vede lignjasto,
- poznavalca Jokerja,
- človeka z občutkom za odgovornost, samodisciplino in izdelanimi delovnimi navadami.





275

PRIPRAVA ZA UGOTAVLJANJE ALKOHOLA | CESTNI ALI ŽELEZN. MOST ČEZ GLOBEL | PODOBA GOLEGA TELESA | NAIVNE ŽENSKE | TINE LOGAR | ANGL. UTEŽNA MERA | GLAVNO MESTO SAUDSKE ARABIJE | GLAVNO MESTO GANE

PUSTOLOVŠČINA | PRIPRAVA ZA GLADENJE TKANIN | KATICA (KRAJŠE) | OSKAR DANON | BOJAZLJIV ČLOVEK | PLEMIŠKI NASLOV

MIK, DRAŽ | VOLNA IZ KAZEINA | PREMIER IN MINISTRI | PODLOŽN. DELO | VELIKA ŽELJA PO ČEM, POŽELENJE | STAROPERZIJSKI KRALJ | AVANS, PREDUJEM

GESLO IZHAJA IZ SLIKE | DRŽAJ PRI KOSI | MAJHEN OREH | MUSLIM. ŽENSKA HALJA | MARKO NABERŠNIK | LIČINKA | ŠOPEK (LJUDSKO) | RAKEV | OLIVER TWIST

SODOBNIK KELTOV | PREBIVALEC IŠKE | VRSTA BRENKALA | BELGIJSKE TOPLICE | IGRALKA PAVČEK | UČINEK | PREBIVALEC ZDA, YANKEE | KRAŠKA KOTANJA, VEČJA OD VRTAČE | VRSTA PROJEKCIJE

SVETOVLJAN | ČLOVEŠKA OPICA NA BORNEU IN SUMATRI | PTICA UJEDA (BRKATI) | IVICA ŠERFEZI | POLNA LUNA | VRSTA OBUVALA | GOVOREC EKAVŠČINE

RUDI ŠELIGO | OPEVANJE | VCEPITEV | ANTON OCVIRK | DEL PTIČJE GLAVE | KRVOLOČNA ŽIVAL | SVETOVNO MORJE | PEVKA STANIČ | RAZVOJNA STOPNJA | PODZEM. HODNIK | ADAMOVA DRUŽICA | TRENJE

FR. REKA, LOARA | SAMO, ZGOLJ | OSKRBNIK VRTA | LIDIJA OSTERC | LESENA OBUTEV | MOČNO PODALJŠ. SLONOVI SEKALCI | TVOREC, PISATELJ | ŠIROK POLKROŽEN MORSKI ZALIV

Igrice za PS4 dobijo: Jan Omahen in Robert Tomažič (Uncharted 4), Dora Bogataj in Aleš Ljubič (Ratchet & Clank) Rešitev: krohot.

Izžrebanca kražke: Marjan Košir iz Ljubljane (Beyond), Dejan Kovačič iz Kopra (Just Cause 3). Rešitev: sabrewulf vs spinal.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje slike, do 8. julija napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

nadzorniški kviznik

Norija nad Overwatchem se ni začela ob izidu konec prejšnjega meseca, marveč traja že skoraj od štarta zaprtega testiranja pred enim letom. Tedaj smo redki srečneži z zanimanjem požokali prvi novi Blizzardov univerzum po Starcraftu izpred osemnajstih let ... in se vanj povečini zaljubili na prvi pogled ter navdušenje delili. Ko je skoraj desetmilijonska množica vdrla v odprto beto, so jo že pričakali vodiči, korejski klani in razvita pornografska scena. Ob njej škandalček z zadnjo platjo punčare Tracer izzveni še posebej smešno. Sami upamo, da se bo histerija izrazila v več cosplayerkah v tesnih lederkobinezonih kot poustvarjalcev Roadhoga ali Torbjörna. Kalifornijski studio je špil uspel navzeti tako s posrečenim igrivo-hudomušnim tonom kot s svojo pregovorno uravnoteženostjo, ki vleče iz ene partije v drugo. Ker ga stoprocentno že imaš, je vprašanje le še, kako vanj privlečiš staro mamo, ki še vedno raje veze gobeline kot trosi raketni dež po nasprotnikih. Pri tem bo pomagal tale kviznik, kajti nagrada so izvodi Overwatcha za vse sisteme. Geslo do 8. julija vpiši v obrazec na spletni strani Joker.si. Na liniji se srečamo točno opoldne.

1. Overwatch črpa iz ukinjenega projekta po imenu:
e) Blackthorne 2
n) World of Starcraft
r) Warcraft Adventures
t) Titan

2. 'Ultimate' v herojskih naslovih pomeni:
b) diplomatski protest
v) wrestlerja Ultimate Warriorja
r) najmočnejšo veščino likov
u) najboljši rezultat

3. Kaj je bila D.Va pred pilotko mecha?
j) gimnastičarka
a) pro igralka Starcrafta
p) pevka k-popa
d) prodajalka cvetlic

4. Opičjak Winston poleg banan obožuje:
f) trenje lobanj
l) guncanje afen
o) lupljenje krompirja
c) kikirikijevo maslo

5. Ko sredi igre slišiš "Ryuu ga waga teki wo kurau!" ...
e) bežiš, ker je Hanzo sprožil Dragonstrike
h) je v ekipi spet weeaboo
k) se je Ryu končno naučil nečesa novega
g) pomeni, da dobro slišiš

6. S konjenico pride ...
r) babše v rumenem
t) zmačkani kavboj
s) tečni škrat
c) kiborški nindža

Prišel Kolosej

Njega dni smo v kino hodili lokalno, od 16. maja 2001 pak globalno. V Ljubljano je tedi namreč dospel prvi multikino z več dvoranami oziroma platni. Vanj sta podjetji Ljubljanski kinematografi in BTC vložili tri milijarde tolarjev (valuta iz časov Franca Jožefa in Marije Terezije, se prav spomnimo?) in otvoritev je bila po raportu v Jokerju 95 veličastna. Ne v smislu kao elitne rulje, ki je kobiličasto požrla vse, kar ni bilo pritrjeno, in zaparkirala slehernega invalida, temveč v pogledu na Slovenskem dotlej nevidene ponudbe. Dvanajstero dvoran z zvočnimi sistemi dolby digital, DTS in SDDS, računalniško krmiljenimi projektorji in 'love seats' je kazalo najnovejše hollywoodske uspešnice. Od 7. junija celo film Dungeons & Dragons, ki je bil kakopak epsko zanič. Poleg tega so v stavbi našli prostor McDonald's, Direndaj in, jasno, 5i5tem. To je bila prva računalniška igralnica na bližnjih zemljepisnih koordinatah, ki je vsebovala šestnajst v mrežo povezanih Compaqovih računalnikov s, citat iz oglasa, "preko 15 GB RAM-a, preko 500 GB diskovnega prostora, grafična: 22 x geforce 3TD 64 MB DDR, monitor: 19 inčev, mreža: 100 Mbit." Mega ful špon! Za ne previsok prispevek si si zakupil čas pred enim od PCjev, nakar si igral Medal of Honor in slične nasilne igrice.



Spočetka se je ljudi v 5i5temu trlo in na tistem mestu pod desnimi Kolosejevimi blagajnami smo celo organizirali nekaj tekmovanj. A zanimanje je s prihodom hitrega interneta upadlo in igralnica je že davno izginila. Prav tako je potemnela tudi zvezda Koloseja, ki se je sicer razširil še v druge slovenske kraje, a je bil primoran ob padajočem obisku kina in poslovnih mahinacijah vodstva začeti 'hvatati krivine'. Danes so njegova realnost natrgani sedeži, do popačenosti nažgan zvok, pretiravanje z oglasi, visoke cene ter nevzgojena klientela. Smrdljivemu jedežu in piježu ter glasnim komentarjem vsebine filma so se pridružili svetleči zasloni mobilnikov, s katerimi mnogi radi slepijo zadaj sedeče. Bi priobčili tedanji okvir 'Bonton' še enkrat, toda čefurizem kot stanje duha je neobčutljiv na vsakršno razumnost. Junija 2001 smo raportirali s smenja E3 – to je bil čas prvega xboxa in gamecuba ter napovedi Maxa Payna, Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights, Warcrafta 3, Civilizationa 3 in, heh, Duka Nukema Forever. Priobčili smo vedež o railgunu, testisirali game boy advance z rahlo pedobear pripisom "Ko ga Sneti izvleče, ga vsa okoliška mularija veselo pograbi in začne drkati. GBA, seveda.", se zbrali okrog v slovenščino prevedene namiznice Gospodar prstanov, vpogledali legove še vedno živeče Bionicle, se na kratko poklonili Douglasu Adamsu in razlagali o tehnologiji ADSL, ki jo je Siol pričel tržiti ravno tiste dni. S tem smo si v domove sami pripeljali hudiča, ki je podkuril fizičnemu druženju ob videoigrah in tisku.



Če v devetdesetih nisi ničesar vedel o bojnih letalih, si bil lujz spod gujzda. Poznavanje ptic smrti je bilo takrat večje kot danes, ko je Top Gun le še žmohten spomin. Tistega meseca je bil aktualen **Eurofighter Typhoon** (80), polovično zahtevna letalska simulacija evropskega lovca, ki je stavila na vznemirljivost, eksplozije in širšo dostopnost.



Danes je Overwatch pojem sodelovalne moštvene streljanke 'hero shooter'. Tistebodi se je pak mnogokomu priljubil Tribes 2, Dynamixova taktičnoekipna 3D-nažigačina, ki se je odvijala na ogromnih ozemljih pod milim nebom. Borci so bili odeti v bojne obleke s samosvojimi lastnostmi, upravljali smo vozila, kurili raketne ruzake … Legenda!

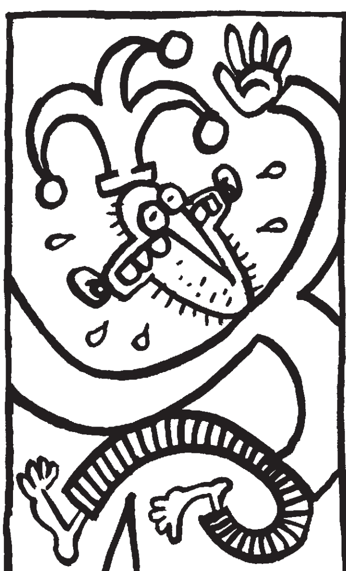


Skozi leta so se zvrstili mnogi izzivalci vedno prisotne Fife, od Pro Eva prek Actua Soccerja do malo znanega **UEFA Challenga**. Nastal je v francoski hiši Infogrames, bil brez uradne licence, a imel pri oceni 85 "življenjsko igralnost", "čudovito grafično srce" ter "odlične temelje za nadaljnje delo, saj avtorji že obljubljajo Uefo 2." Le da nadaljevanja nikoli ni bilo.





OH, NE IN OJOJ! JOKER JE BIL OBKOLJEN IN NEMOČEN! LJUDOŽERSKI ZOBATI NESTVORI IZ SEDME DIMENZIJE SO IZ VSEH STRANI POŽELJIVO IN POVSEM BREZ SRAMU BOLŠČALI VANJ, OD SILNE ŽELJE PO SKORAJŠNJEM POOBEDKU ŽE ČISTO SLINASTI.





ŽE SE JE PREDAL OBUPU, KO JE NAENKRAT OPAZIL ...



... DA JE POLEG NJEGA IN VSEH NESTVOROV TAM BIL ŠE NEKDO.

OD KJE SE JE VZEL, ZAKAJ IN KAKO, NI BILO JASNO. NI SE MU ZDEL ZNAN. VSE JE BILO KARSEDA SKRIVNOSTNO...

LAHKO SE POMIRIŠ, ZDAJ NISI VEČ V NEVARNOSTI.

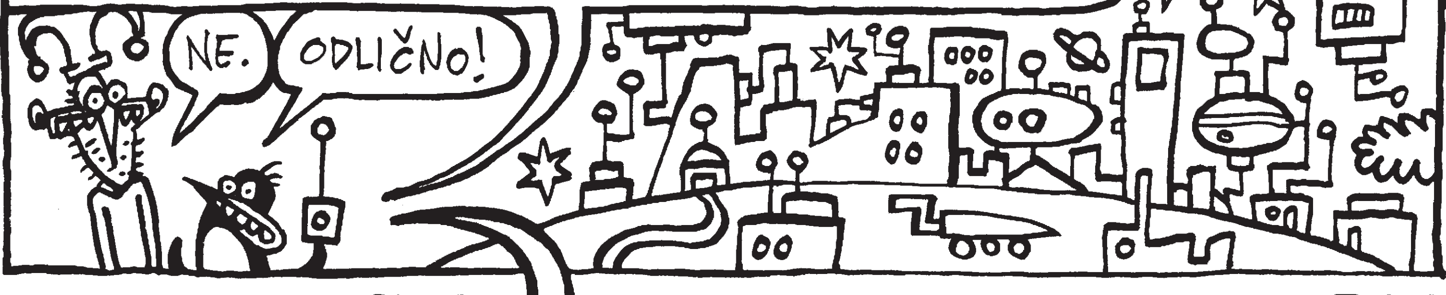
OH, ALI RES?!

P.B. 2016





ZDAJ TI BOM VSE RAZLOŽIL, POSLUŠAJ! MOJ ČAS JE BIL ČAS VISOKEGA NAPREDKA IN HKRATI ČAS POSLEDNJEGA EONA OSEMNAJST TISOČ TRISTO SEDEMINPETDESETE PONOVITVE VELIKEGA CIKLA VZPONA IN PROPADA VSEGALAKTIČNEGA IMPERIJA. ALI SI ZAENKRAT RAZUMEL VSE, KAR SEM TI POVEDAL?



STO GENERACIJ MOJIH PREDNIKOV JE DELALO NA PODROČJU HIPERZGODOFIZIKE, DA BI SE DOKOPALI DO ULTIMATIVNE REŠITVE, KI BI ENKRAT ZA VSELEJ PREKINILA IN USTAVILA VELIKI CIKEL, RAZUMEŠ?



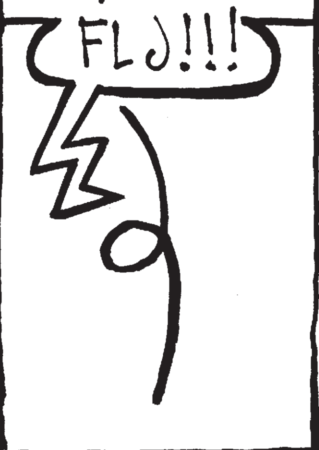


STO GENERACIJ, POTEM PA SE JE ENKRAT ZARES ZGODILO! MOJEMU PRAPRADEDKU JE USPELO!!!

AMPAK! MED NJEGOVIMI STROKOVNIMI KOLEGI JE BIL NEKDO, KI NI BIL, KAR SE JE SPRVA ZDELO, DA JE, NEKDO, KI SE JE ZAROTIL ZOPER MOJEGA PRAPRADEDKA IN CELO GALAKSIJO, UTELEŠENJE ČISTEGA ZLA, TI REČEM!



HA, TAKO JE, TO SEM JAZ, SUPERIORNO ENODIMENZIONALNO BITJE, HIPERDOKTOR



OH, NE, TO JE ONO! SLEDILO MI JE SEMKAJ! HITRO, SPRAVI TO KAMNITO PLOŠČO Z MIKROVKLESANIMI IZSLEDKI MOJEGA PRAPRADEDKA NA VARNO IN REŠI GALAKSIJO!



PREPOZNO! S SVOJO TELEPATSKO MOČJO SEM ŽE SPREMENILO VAJINE MOŽGANE, DA ZDAJ MISLITA, DA STA NEKAJ DRUGEGA IN SPLOH VEČ NIMATA POJMA O NIČEMUR.



DA! PLOŠČA JE ZDAJ MOJA, GALAKSIJA JE MOJA, ZMAGA JE MOJA! HA HA, TO JE KONEC!

LIMANICE

Pa če vam pravim, da do zdaj ni še nič prikorakalo iz tiste odprtine!" je Profesor krilečih rok znova zatrdil Polkovniku. Možakarja sta stala trideset metrov od skrivnostnega, kot hiša velikega objekta v obliki krofa. Neznani leteči predmet je ždel na jasi poleg mesteca, kamor se je po pričevanjih spustil iz zraka natanko ob sončnem vzhodu. Kmalu zatem so se v njegovem boku odprla nekakšna vrata, od katerih se je do tal iztegnila kratka rampa. Toda skoznje ni prišlo še nič.

"Čemu se je potem sploh odprla?" je zarentačil Polkovnik. "A ni tako, da po pristanku letečih krožnikov iz njih pridejo vesoljci??"

"Dvomim, da so takšni filmi posneti po zgodovinskih dogodkih," je pikro odgovoril Profesor. "Doslej so vsi prišleki, veste, bolj na trdo padli dol," se je potihem pridušal. Lahko je govoril z gotovostjo, saj so ga navsezgodaj z letalom privlekli iz Okrožja 51, kjer se je vse življenje ukvarjal z 'meteorološkimi baloni'. Častna skavtska. Na srečanje z nedotaknjenim plovilom tujske sorte so v njegovem oddelku dolga leta čakali z velikim upanjem. A tole tu se je zaenkrat odvijalo v jako nerazburljivem tonu, kajti nezemljani so jih pustili čakati kot popzvezde na koncertu. Ura je bila sredi popoldneva, tujek iz vesolja pa ni dal še ničesar od sebe. Okoli dvojice so vse bolj živčno postopali soldatje, ki so dopoldne zastražili območje. Poleg je rasla premična postojanka in v bližnjem šotoru si je prva gruča znanstvenikov natikala kombinezone. Daleč zadaj so se v soncu bleščali novinarski kombiji, dočim je helikopterje vojska uspešno podila stran.

"Kaj hudirja pa potem hočejo?" se je namuznil Polkovnik. "Ker skrivati se očitno ne mislijo," je z roko pomignil proti plovilu, ki je že od jutra v prečudnih vzorcih živih odtenkov valujoče spreminjalo barvo površine.

"Vrata načeloma odpreš v dveh primerih: če želiš, da kaj pride ven, ali pa, da kaj vstopi," je odvrnil Profesor.

"Torej nas vabijo v svojo ladjo?"

"Morda. Ljudje tule sicer trdijo, da je nek vaški Joža že kukal noter, ker da je tale reč pristala na njegovi kravi. Toda nismo ga našli. Ali ga je pohrustalo ali pa samo leži pijan v kakem jarku," se je zasmejal Profesor.

"In? Bomo pogledali noter?" je neučakano podrezal Polkovnik. "Mojim fantom zmanjkuje potrpljenja."

"Vaši fantje so tu, da namlatijo osvajalske marsovce. Dokler ta NLP pred nami halucinira na drogah, prepustite delo nam."

Policijski robot je prešnofal okolico in se naposled povzpel po rampi v vabečo notranjost. Povezavo z njim so izgubili po petih minutah.

"Neugodno. Očitno radijski signal ne seže v notranjost." je zavzdihnil profesor. Četverica mož v rumenih gumijastih oblekah je bila že pripravljena. Najprej so pred vrati odžebrali pozdrav v mnogih jezikih in Morsejevi abecedi v zvočni ter optični inačici. Ob tem so razgrnili velik plakat z grafičnim prikazom pozicije Zemlje v galaksiji. "Za primer, če so se nemara izgubili ..." Nato so raziskovalci vstopili.

"Za vhodom je kratek hodnik, sledi predprostor velikosti približno štiri krat štiri metre," je zapresketalo iz zvočnikov. "Notri je osvetljeno, svetloba prihaja iz ... barvastih prog v stenah. Vidite tole?" Zunaj so mogli podobe za silo videti na zaslonih, ki so prenašali signale iz kamer. "Na otip so trdne, verjetno iz nekakšne zlitine. Soba se razcepi v štiri smeri, vsak od nas bo šel v eno. Nikogar nismo srečali, o robotu ni sledov." Zatem je slika izginila.

"Halo, smo še na zvezi?" je zaskrbljeno zaklical Profesor.

"Ooo, tole je pa zanimivo ..." je še prišel odgovor po slušalkah. In nato ni bilo nobenega signala več; prisotni so zaman skušali priklicati ekspedicijo. Naslednji četverici, ki jih je odšla iskat, je signal pošel še hitreje.

"Prekleto, naj pošljem noter svoj vod specialcev, bodo hitro napravili red," je zarenčal Polkovnik.

"Mirno! Ne poznamo še njihove usode, res ne bi bilo dobro začeti kakšne medplanetarne vojne," je živčno dejal Profesor. Toda vojak ga je preglasil in oddelek osmih do zob oboroženih mož v težkih zaščitnih jopičih je v brezhibni koloni oddirjal po rampi. Tudi oni se niso vrnili.

* * *

Minila sta dva tedna od pristanka. Če bi navzoče v vojaško-znanstvenem kampu okoli NLPja vprašali po razpoloženju, bi dobili nazaj kombinacijo malodušja, obupa, strahu in nejevere. Po fiasku prvega večera je vojska na plovilo odprla ogenj iz lahkega orožja, kar pa vsiljivca ni niti najmanj zmotilo. Močan laserski žarek je vsrkal kot voda spužvo. Prvi resen odziv so dosegli šele, ko so uporabili stroj z diamantnim svedrom. Pas okoli plovila je stresel močan elektromagnetni sunek v kombinaciji z neznanim, izjemno zaudarjajočim plinom, in okolico je bilo treba za ves dan evakuirati. Ko so na predmet izstrelili topovsko granato, je nov oblak plina zajel vse bližnje mesto in preprečil približevanje za več dni.

Zaradi tega so se naposled zedinili, da bodo znova poskušali pri vratih, a z manj invazivnimi metodami. Najprej je noter romal robot na kablu, da bi tako dobili zajamčen posnetek; tehniki so nazaj zgolj privlekli prerezano žico. Nato so odšli po rampi po vrsti pes, šimpanz, prašič, govedo in nasploh vse, kar je obupanim umnikom še prišlo na pamet. Tudi njih je vse bolj zlovešča luknja vzela za vekomaj, le barvni vzorec na površini je urneje vzvalovil. Umiril se je šele, ko je skozi vrata stekel nek norec, kakršni so vsakodnevno prebijali vojaško zaporo, da bi "se srečali z marsovci in videli Elvisa." To je dalo znanstvenikom misliti in četudi z odporom, so pričeli k durim pripuščati človeške prostovoljce, zvečine premaknjene navdušence nad nezemljani. Tako so s pomočjo človeške verige naposled dognali, da se prostori v notranjosti vse bolj vejijo, dokler na neki točki ljudje na čelu od silne radovednosti ne odtavajo v temo, ki jih za vedno vzame. Kdorkoli je stopil dlje od predprostora, se ni nikoli vrnil.

"Mislim, da je čas, da z vsem skupaj zaključimo," je po treh tednih Profesor skrušeno dejal Polkovniku. "Po naših izračunih je volumen vseh bitij, ki so vstopila v plovilo, že presegel njegovo prostornino. Kar za tiste notri ne pomeni nič dobrega." Soldat ni rekel nobene in je opravil klic po rdeči liniji.

Območje v radiju več kilometrov so spraznili, nakar je robot po rampi plovila zapeljal z megatonsko jedrsko bombo – na časovnem vžigalniku, da bo detonacija zajamčena. Po približno desetih minutah je v skrivnostnem objektu zamolklo zadonelo in iz več odprtin se je pokadilo kot iz ekonomlonca. Nato je barviti vzorec nenadoma ugasnil, rampo je potegnilo noter, vhod zaprlo in skoraj neslišno je leteči krof odbrzel v višave. Z radarjev je izginil nedolgo zatem.

O vseh nesrečnežih, ki so vstopili vanj, ni bilo na prizorišču ne duha, ne sluha. Na prostoru, kjer je čepel NLP, so našli le zajetno skladovnico neznanega materiala, lično zloženega v kose, ki so spominjali na energijske ploščice. Dejansko so imeli mehko teksturo in dišali po sladkorju. Nekaj jih je policijski pes pomlatil, preden so opazili, kaj počne. "Tole gre naravnost v laboratorije, lahko je okuženo!" Preiskava je pokazala, da je sestava povsem zemeljska in nenevarna: kombinacija proteinov, ogljikovih hidratov in maščob. Med preiskovalci je odtlej za vekomaj krožila govorica, da so najpogumnejši v zadevo ugriznili in da je imela okus po frutabeli. Drugi pa so sešteli ena plus ena in se zavedli, kaj je tisto najverjetneje bilo.

* * *

Z42X se je čemerno pripravljalo na hiperskok nekaj sto svetlobnih let naprej, koder so senzorji zaznavali naslednjo inteligentno civilizacijo. Z ravnokar obiskano ni bilo kaj prida zadovoljno, saj je bila na dokaj primitivni stopnji in od nje ni imelo dosti. Bilo je namreč medzvezni plenilec zamisli: spustilo se je na površje, koder je prežalo na bitja z zavestjo in jim požrlo um. Njihovih organskih teles običajno ni potrebovalo in jih je po prebavi izločilo iz trupa. Se pa ni branilo kovinskih ali energetskih priboljškov, in tale jedrska bomba je bila lep desert – njena energija je bila dovolj za popolnitev zalog za naslednji potep. Morda bodo bitja na naslednjem planetu imela zanimivejše spomine. Bolj kot so bila radovedna, bolje je bilo. Ni mu bilo treba dosti; zgolj pristati in odpreti vrata.

Tega se je naposled nekega dne zavedel tudi Profesor, ko je opazoval mesojedo rastlino in poslušal zabavljanje kolega botanika, kako so lahko muhe tako neumne, da ne pogruntajo, kaj jih čaka.

Aggressor

EXHIBITION / RAZSTAVA

BANKSY

TNX FOR FLOWERS
HVALA ZA ROŽE

31/05 – 28/09/16

LAYERJEVA HIŠA
LAYER HOUSE
KRANJ

hiša LAYER

Carnica
Zavod za kulturo in turizem

MESTNA OBČINA KRANJ


JOKER

Joker

ALL MEN MUST DIE



GAME OF THRONES

Joker

